

スーパーファミコン®
SHVC-HE



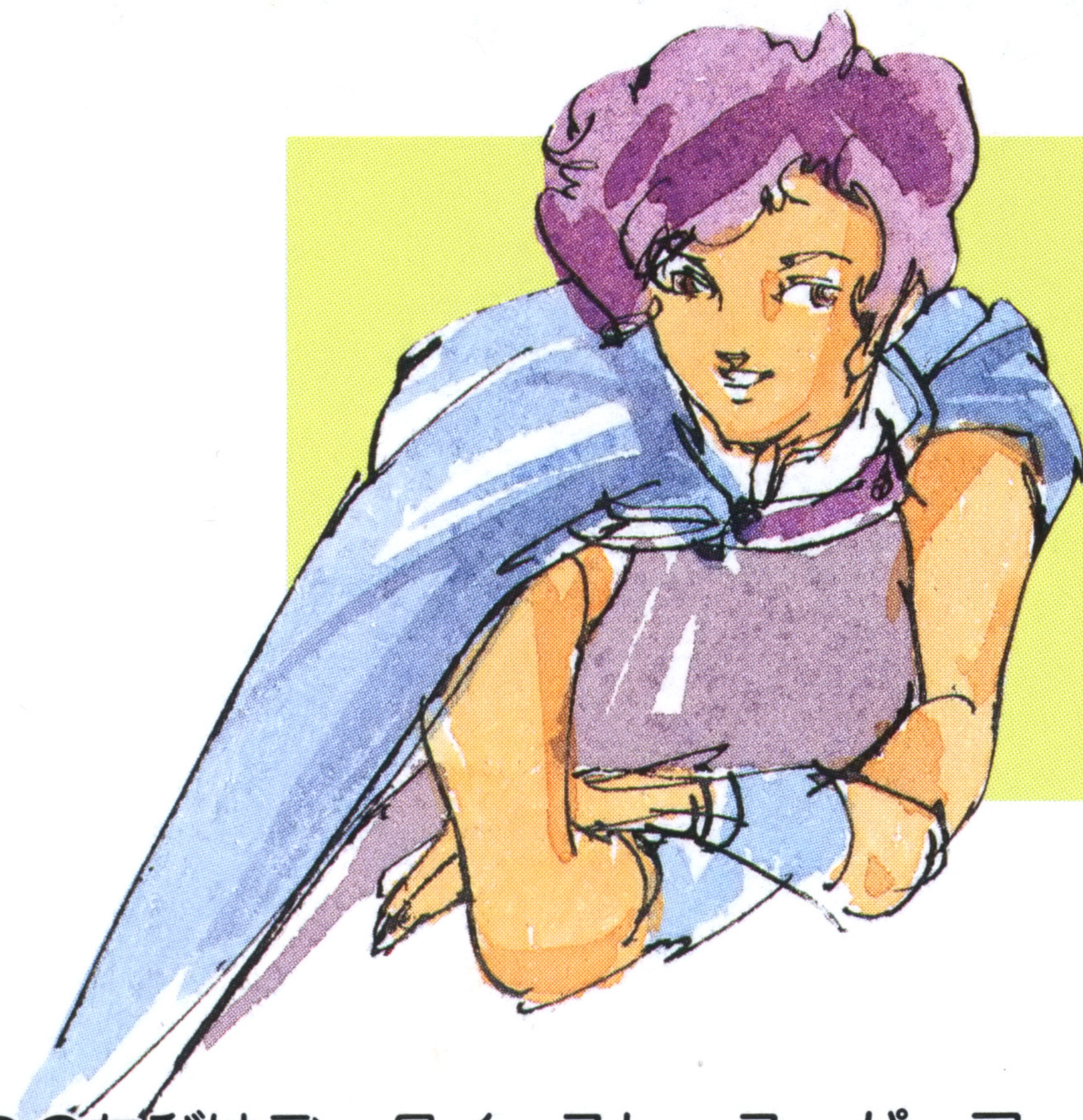
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

勇者の栄光

TM

神々の沈黙

DECO デイトrust株式会社



このたびはデーター・スーパーファミコン用ゲームカセット“ヘラクレスの栄光III — 神々の沈黙”をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご利用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ゲームの性格上、物語、内容などに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。



目次

ものがたり	2
《ゲームの進め方》 <small>すす かた</small>	
ゲームの始め方	6
コマンドと操作方法	8
・通常画面での進め方	8
・戦闘画面での進め方	15
旅の進め方	18
旅の途中で	26
・カタログ(道具編)	28
・カタログ(武器編)	32
・カタログ(防具編)	36
魔法	40
旅のヒント	44



いにしえ
——古のギリシア。

なんびやくねん へい わ せ かい
何百年とつづく平和な世界。

ひと びと ところ なか くる かな かんじょう
人々の心の中には、「苦しみ」、「悲しみ」などという感情が、

なん だい そ せん み いだ
何代もの祖先にまでさかのぼらなければ見出せないほどに、

あん のん じ だい
安穏な時代はつづいていた。

なんびやくねん まえ
何百年も前からずっと…。

てん かい す かみ がみ ひと びと おだ へい わ く ち
天界に住まう神々も、人々が穏やかに、平和に暮らす地

じょう らく えん なか じ ぶん そう ぞう せ かい ただ
上の楽園を眺めるにつけ、自分たちが創造した世界が、正

れき し きざ おお まん ぞく
しい歴史を刻んでいることに、大いに満足していた…。

ものがたり

しかし、そのような時代にも、常に地上に、そして、そこに暮らす人間たちに、じっと目を凝らす神がいた。オリンポスの神々の最高神であり、全世界の偉大な創造主である大神ゼウスである。

彼は片時も離すことなく見開いた目で地上を見降ろし、たとえ小さな変化といえども見過ごすことなく、常に地上界を注目していたのだった。

そして、ゼウスの目は、平和の楽園に、徐々にではあるが、変化の兆しが訪れていることを見逃さなかった…。

生命のほかにも、人間たちは多くのものを神々より授かった——愛、夢、希望、勇気…、——が、しかし、人間の心を揺るがし、人間を動かしていたものは、ほかならぬ神々より受け継いだ“欲望”であった。そして、“欲望”の行きつく先は——当然のことだが、——神々自身はよく知っていた…。

大地の女神・ガイア——外に「生の世界」を、内に「死の世界」をもつ母なる大地は、人間の欲望のために病み、傷つき、その結果、二つの世界の境界を維持することが困難になりつつあった。

きず
傷ついたガイア!?

はげ とうよう だい ち ち じょう あな
激しく動揺する大地。地上にはいくつもの穴があき、それ
はいつの間にか「死の世界」にまで届いてしまっていた。
そして、そこから這い出した魔物ども——彼らは「死の世
かい じゅうにん ひとびと おそ はじ
界」の住人!?——が、人々を襲い始めたのだった!!

ち じょう み お おも
ゼウスは地上を見降ろしながら、思いをめぐらしていた…。



人間^{にんげん}たちへの愛情^{あいじょう}は否定^{ひてい}できない。しかし、それはガイ
ア——母^{はは}なる大地^{だいち}があればこそのこと。ガイアは今^{いま}、傷つ
いている。そして、そのガイアを傷^{きず}つけたのは、ほかならぬ…。

ゼウスは決断^{けつだん}をくだした。

今^{いま}、もっとも重要^{じゅうよう}なこと、それは大地^{だいち}を救^{すく}うこと、人間^{にんげん}
はもう一度創造^{いちどつく}ればよい!!

心^{こころ}を決めた“すべての支配者^{しはいしゃ}”は、オリンポスの神々^{かみがみ}を
集め^{あつ}、話し^{はな}を始めた^{はじ}。

“ガイアを救^{すく}うのだ!!”





■ゲームの進め方

“ヘラクレスの栄光Ⅲ～神々の沈黙”は、記憶を失った若者が旅をつづけるうちに、いろいろな人と出会い、様々なことに直面しながら、自分を探し、本来の自分を見出していくことを描いたRPG——物語です。

行く手をはばむ魔物たちとの戦い、待ち受ける様々な困難、幾多の謎…。

主人公の、つまりあなたの進む旅は、決して楽ではないはずで
す。でも勇気を出して、知恵をしばって前進してください。

あなたは、今までの人生では出会うことがなかった、いろいろな体験をすることでしょう。そして、長く、苦しい旅を終える頃、きっとあなたは…!?

■ゲームの始め方

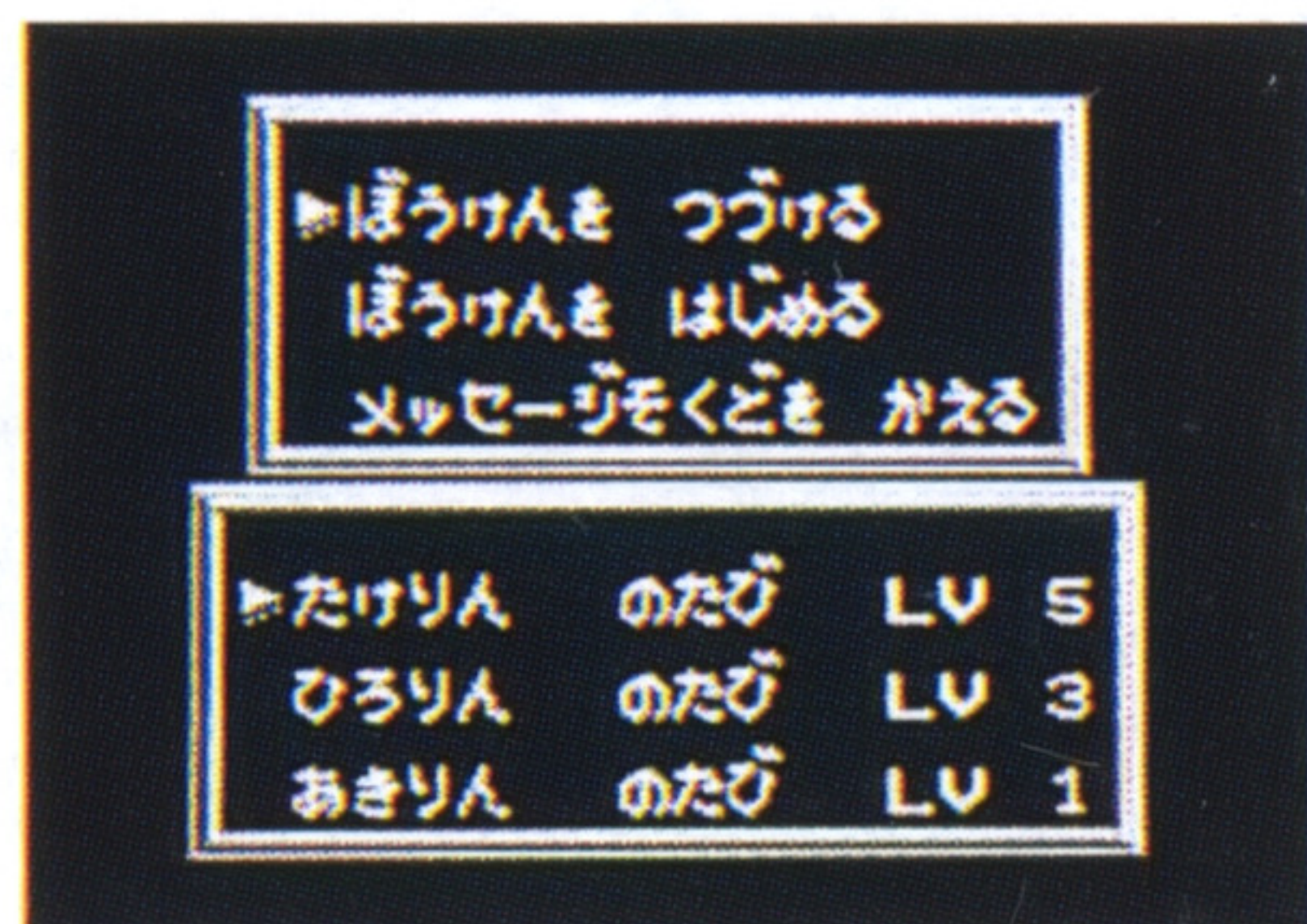
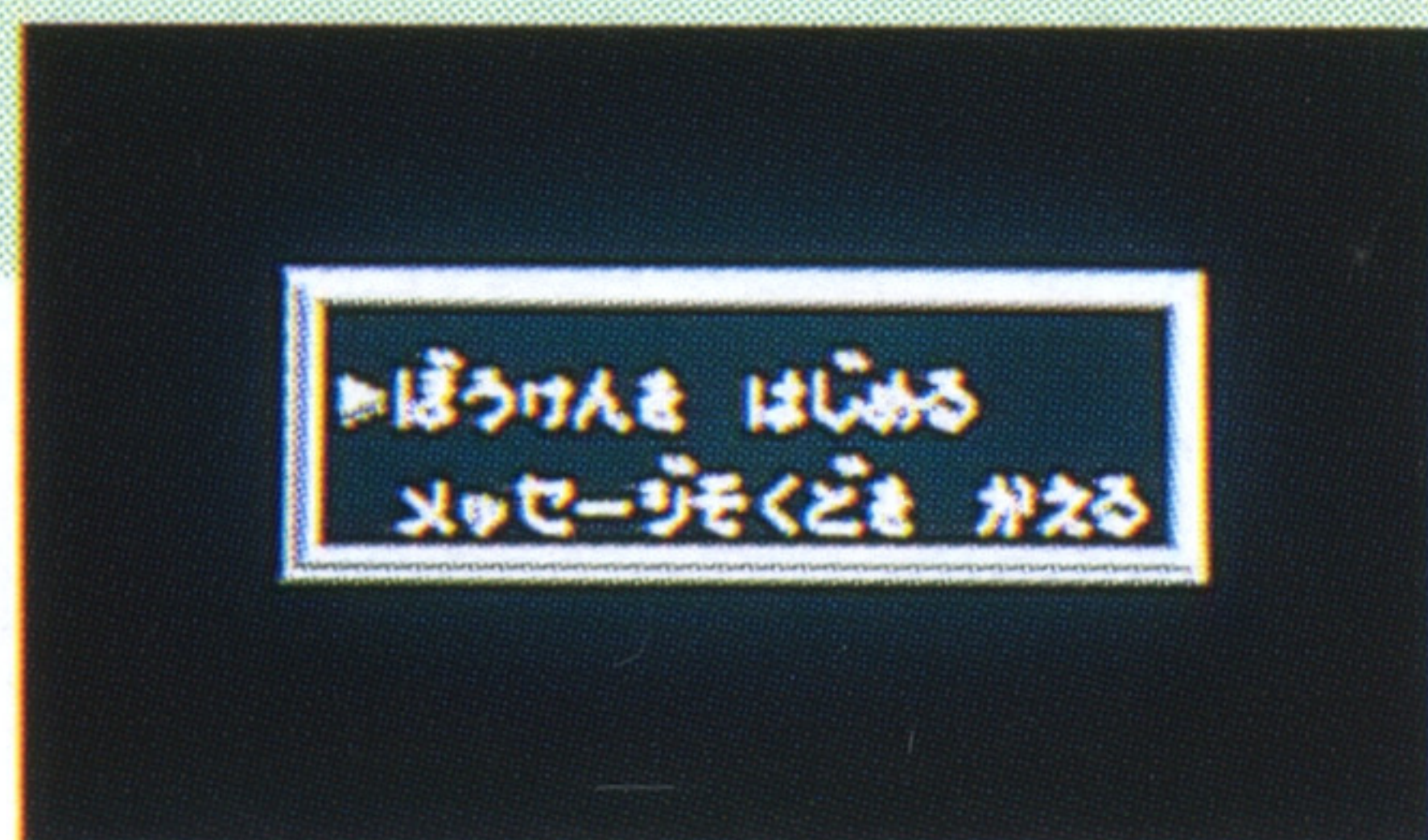
《はじめてゲームを進める時に》

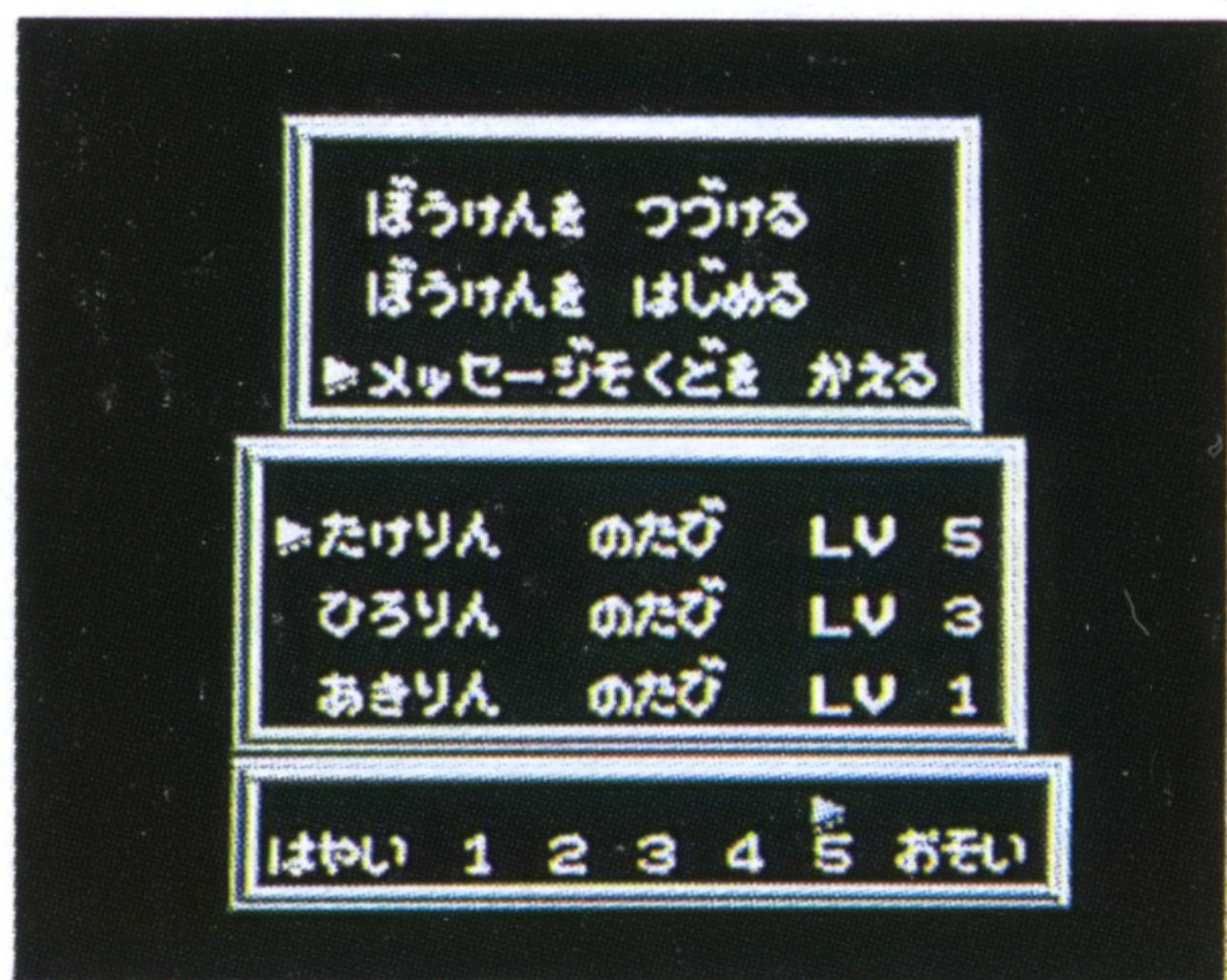
はじめてゲームをする時には、『ぼうけんをはじめる』(冒険を始める)を選び、冒険に旅立ってください。(Aボタン)

また、このゲームでは『旅の記録』(SAVE)を3本までつくる
ことができます。以前の記録とは別の記録をつくらうとする時には、あらためて『ぼうけんをはじめる』を選んでください。

《ゲームを再開する時に》

以前の記録のつづきからゲームを再開する時には、『ぼうけんをつづける』(冒険を続ける)を選び、さらに、再開する『たびのきろく』(旅の記録)を指定し、ゲームを再開してください。(＋ボタン→Aボタン)



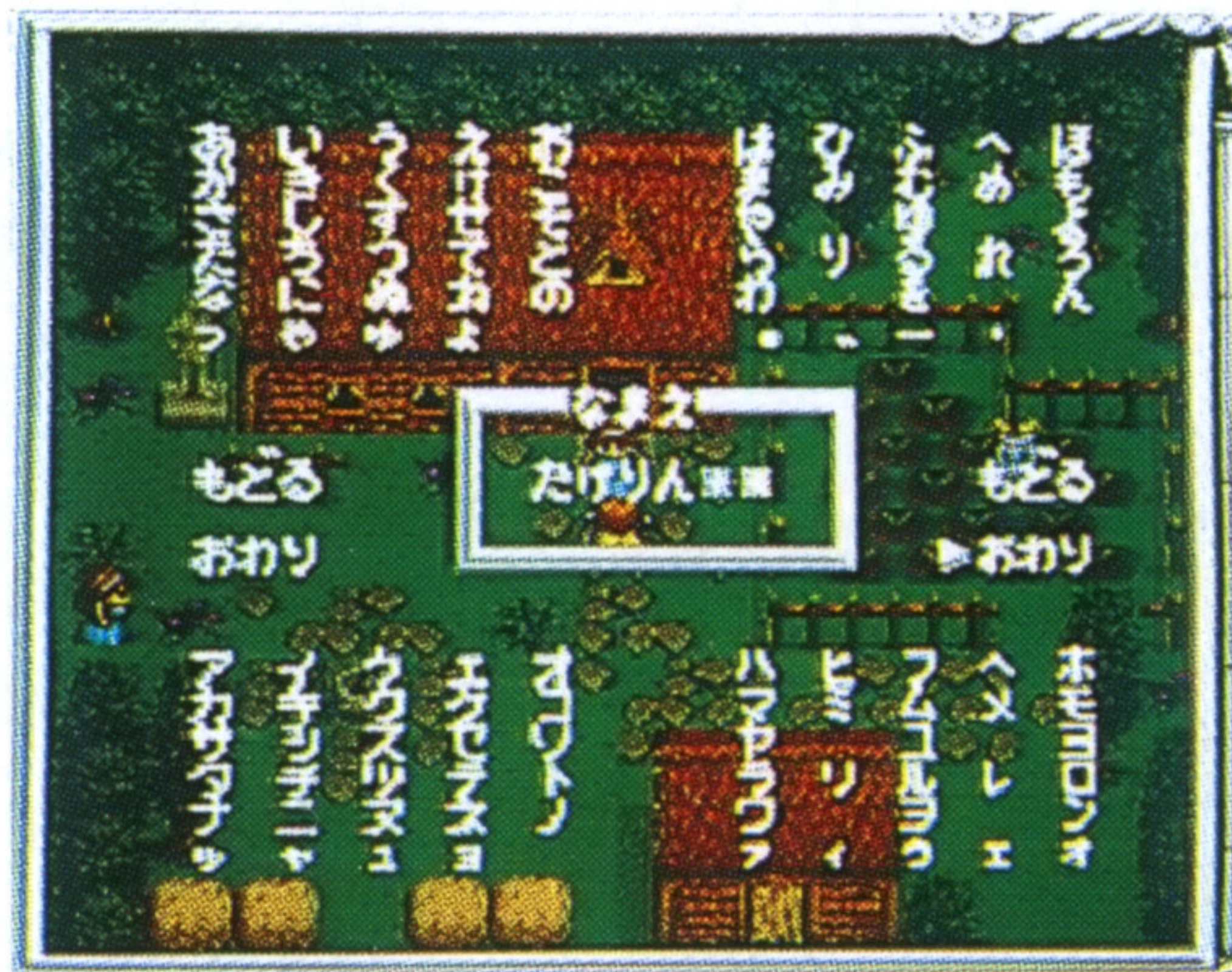


メッセージそくどをかえる（メ
ッセージ^{そくど}速度^かを変える）

ゲーム中の画面に流れるメッセ
ージの速度^{そくど}を変更^{へんこう}します。速度^{そくど}は
5段階^{だんかい}で調節^{ちょうせつ}が可能です。

名前入力

新しくゲームを^{はじ}始めると、ゲー
ム開始直後に名前^{なまえ}を入力する画面
に切り替わります。名前^{なまえ}は濁点^{だくてん}な
ども含めて、6文字の入力が可能
です。（このゲームでは名前^{なまえ}を設定^{せってい}
できるキャラクターは2人^{ふたり}です。）

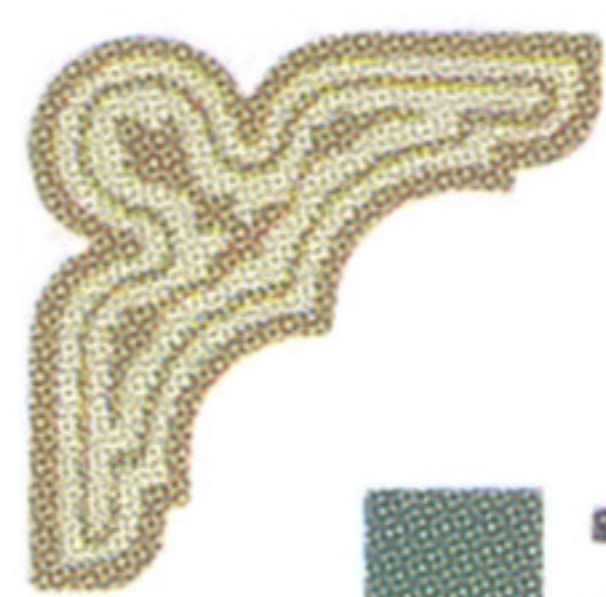


セーブ SAVE

主人公たちが旅の途中に立ち寄
る主な街や村には、『ヘルメスの像』
が立っています。ヘルメスは“旅人
の守り神”として、あなたの旅を見
守^{まも}っていてくれます。像^{ぞう}に向かっ
て話しかけてください（Aボタン）。

『旅の記録』を残してくれます。ただし、新しい記録を残すと、そ
の位置の古い記録は消えてしまいます。また、記録は3本までで
きます。





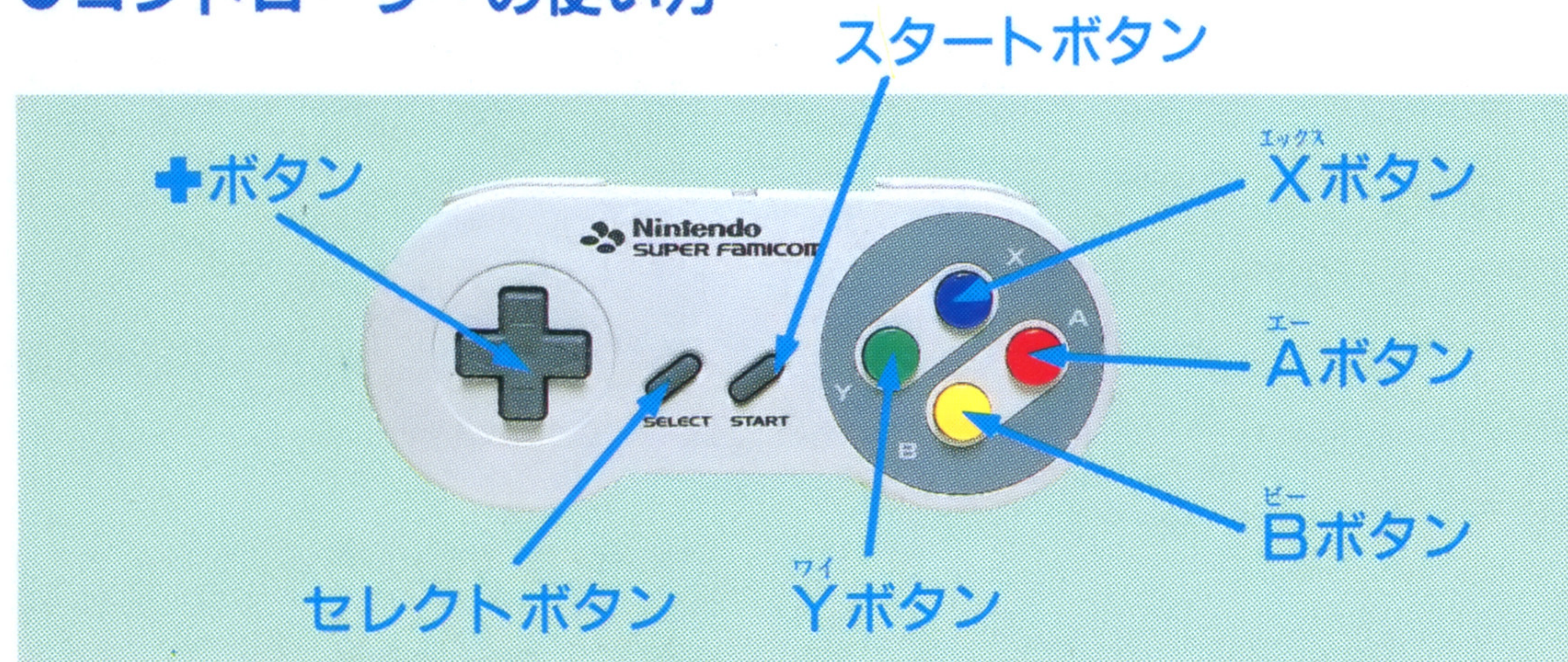
■コマンドと操作方法

ゲームを進めるための注意は、
《通常画面(街の中、MAP)》と
《魔物との戦闘画面》とでのコマ
ンド入力と、その操作方法とに大
別されます。

それぞれの画面での操作方法に
早く慣れて、物語をスムーズに進
めてください。

《通常画面での進め方》

●コントローラーの使い方



※以下に述べる各ボタンの操作方は初期設定です。各ボタンの
操作は変更することができます。(『システム』参照)
また、初期設定ではスタートボタン、L・Rボタンは使用しま
せん。

セレクトボタン

ステータス・ウインド (LV/HP/MP) の表示・消去をする
時に使います。



＋ボタン

キャラクターの移動、カーソル(▶)を移動する時に。

Aボタン：話す、調べる、決定、船に乗る

街の中やMAP上で人と話しをしたり、目の前を調べる時に使います。また、Xボタンで呼び出したコマンドなどを決定する時に使います。

はなす(話す)

- 街や村の中で人々と話しをする時に使います。
- 人と話しをする時は、相手に接し、その人の方を向いてください。
- 店の中などでは、カウンター越しに相手と話しをすることができます。



しらべる(調べる)

- 自分が立っている場所の1歩前を調べる時に使います。
- 箱やツボの中身を調べる時に使いますが、中がカラッポの場合には反応しません。

自分の前に話す相手がない時、調べるものがない時には、反応がありません。

船に乗る(定期船、他人の船に乗船する場合)

停泊中の船の手前でボタンを押してください。

Bボタン：キャンセル

開いたウインドの項目をキャンセルする時に使います。そのウインドが開く前の状態に戻ります。



ワイ Yボタン:ほる(堀る)／ うめる(埋める)

自分が立っている場所に穴を掘ったり、
その穴を埋める時に使います。



- 自分の持っている道具などを埋めておくことができます。また、埋めておいたものを掘り出すことができます。
- 埋めるものはウインドに表示されます。✚ボタンで選択、Aボタンで決定してください。(埋めることのできないものもあります。)

穴を掘った場所には特別な目印などは表示されませんので、
穴を掘った場所を忘れないように注意してください。また、
穴を掘ることができない場所もあります。

エックス Xボタン:ウインド表示

6種類のコマンド、他が表示されます。チェックしたいコマンドを✚ボタンで選択、
Aボタンで決定してください。



しよじきん(所持金)

魔物を倒したり、箱の中に隠されていたりするのを見つけて手に
入れます。また、単位はD(ドラクマ)です。

①まほう(魔法)

習得した魔法を使います。

- 誰の、どの魔法を使うのかを選択、決定します。(✚ボタン→Aボタン)
- 魔法の種類によっては、さらに魔法をかける相手、場所などを
選択、決定します。

魔法を習得していない時には、反応がありません。(ウインド
が表示されません。)



②つよさ(強さ)

自分や仲間の体力、強さを見る時に使います。2人以上でいる時は誰の「強さ」を見るのかを指定してください。

ひろりん	しよしきん	ひろりん
LV: 6	6790	LV: 6
HP: 48/48		HP: 48/17
MP: 17/17	とくき	EX: 7
EX: 519	けん	HP: 51/20
あと: 301		アデスおう
たいれつ: ぜんれつ	そうひ	LV: 6
ちから: 15	くさりのむろ	HP: 25/0
すばやさ: 21	かわのよろい	
ちせい: 14	かわばりのたて	
しんらいど: 15	マント	
こうげき力: 29		
ぼうぎょ力: 9		

LV(レベル)

キャラクターの成長度をあらわす数値です。魔物を倒し、経験を積むとレベルが上がり、それにつれて各数値も上がります。

HP(ヒットポイント)

キャラクターの基礎体力です。敵からのダメージなどで減っていき、数値が0よりさがると「気絶」してしまいます。(24ページ参照) また、表示されている数字の右側はそのレベルでの最大、左側は今のヒットポイントの数値です。

MP(マジックポイント)

魔法を唱える力です。魔法を唱えるたびに減ってしまいます。また、表示されている数字の右側はそのレベルでの最大、左側は今のマジックポイントの数値です。

EX(経験値)

魔物たちを倒し、経験を積むことにより獲得していく数値です。経験値が上がるにつれてレベルも上がり、キャラクターを成長させることができます。

あと

キャラクターが次のレベルに達するためには、「あと」何ポイントの経験値が必要かを教えてくれます。

たいれつ(隊列)

戦闘画面での戦う位置です。(22ページ参照)



ちから

基礎的な力の強さです。レベルとともに上がります。

すばやさ(素早さ)

数値が高いほど、敵に素早い攻撃を仕掛けられます。重たい武器や防具を身に着けることで影響を受けますが、「力」同様、レベルとともに数値が上がります。

ちせい(知性)

戦闘中に自分（魔物）が使う魔法の効果を高め（低め）ます。

しんらいど(信頼度)

高い（低い）数値は、味方の自分への信頼が厚い（薄い）ことをあらわしています。この数値は戦闘中の味方の行動に影響を与えます。（23ページ参照）

こうげき力(攻撃力)

装備している武器の攻撃力です。「力」の数値に装備した武器のパワーに応じた数値が加算されます。

ぼうぎょ力(防御力)

装備している防具の防御力です。防具のパワーに応じた数値の合計値が表示されます。

とくぎ(特技)

武器を使いこなすことができる能力です。1人3種類までの特技を身につけることができます。（21ページ参照）

そうび(装備)

持っている武器や防具の中で、実際に身につけているものを表示します。

最後に使える魔法が表示されます。(Aボタン)



③ そうび(装備)

持っている武器、防具を装備する時に使います。誰の装備をチェックするのかを指示してください。
(**+**ボタン→**A**ボタン)



- 装備できる武器は1種類、防具類は5種類（兜・仮面、鎧・服、盾、マント、指輪）です。
- 最初に現在装備しているものが表示されます。もう一度**A**ボタンを押すと、持っている武器・防具がすべて表示されます。
- 装備しているものには「**E**」の表示(Equipment)がつきます。また、装備をはずす時には**▶**をその武器・防具にあて（**+**ボタン）、**A**ボタンを押してください。新たに装備をする時も同様です。同時に、それぞれの武器・防具の攻撃力、防御力も表示されます。

④ もちもの(持ち物)

自分、またはパーティ全員の持っている道具、武器、防具のリストが表示されます。

- 使おうと思う道具などを**▶**で指示（**+**ボタン→**A**ボタン）すると、目的（どうする？）を問われます。用途（使う、捨てる）を選んでください。
- 道具の中には使う相手（誰に？）を選ぶものもあります。

持つことができるものは全部で48個までです。装備しているものとは別に数えることができますが、「もちもの」がいっぱいだと装備をはずすことができません。

また、捨てることができないアイテムもあります。



⑤たいれつ(隊列)

魔物との戦闘画面でのフォーメーション（隊列）を決めます。(22ページ参照)

- 隊列には「ぜんれつ」(前列)、「こうれつ」(後列)の並び方があります。
- 変更したいキャラクターに▶をあて、Aボタンを押してください。前列・後列が入れ替わります。

「ぜんれつ」、「こうれつ」の違いは、使用する武器の選択に影響を与えます。また、各ステータスの数値にも微妙な影響を与えます。

⑥システム

操作ボタンの設定など、ゲームを進めるための操作上での変更を行います。設定・変更をしようとする項目を指定してください。(＋ボタン→Aボタン)

● ボタンせってい(設定)

コントローラーの各ボタンの操作を変更します。(＋ボタン→Aボタン) 操作できない設定はできません。

● サウンド

BGMをステレオ、モノラルに設定します。(Aボタン)

● メッセージ

メッセージ速度を変更します。(＋ボタン→Aボタン)

● ウィンド

画面に表示されるメッセージ・ウィンドの色（8色：＋ボタン・上下）、濃度（16段階：＋ボタン：左右）を変更、調整します。(Aボタン)

● カーソル

ウィンド内の選択用カーソル(▶)の移動速度を変更（0が最速：＋ボタン）します。(Aボタン)





せんとう が めん すす かた ■＜戦闘画面での進め方＞

あなたが仲間たちと旅を進めていく途中には、無数の魔物たちが行く手を妨げようと襲いかかってきます。しかし、魔物たちとの戦闘に打ち勝つことによって、キャラクターは成長していくのです。勇気を持って戦いに挑んでください。

また、魔物に出会うと自動的に戦闘画面に切り替わります。

コントローラーの使い方

＋ボタン

コマンド、対象相手などの
せんたく
選択をする時に。

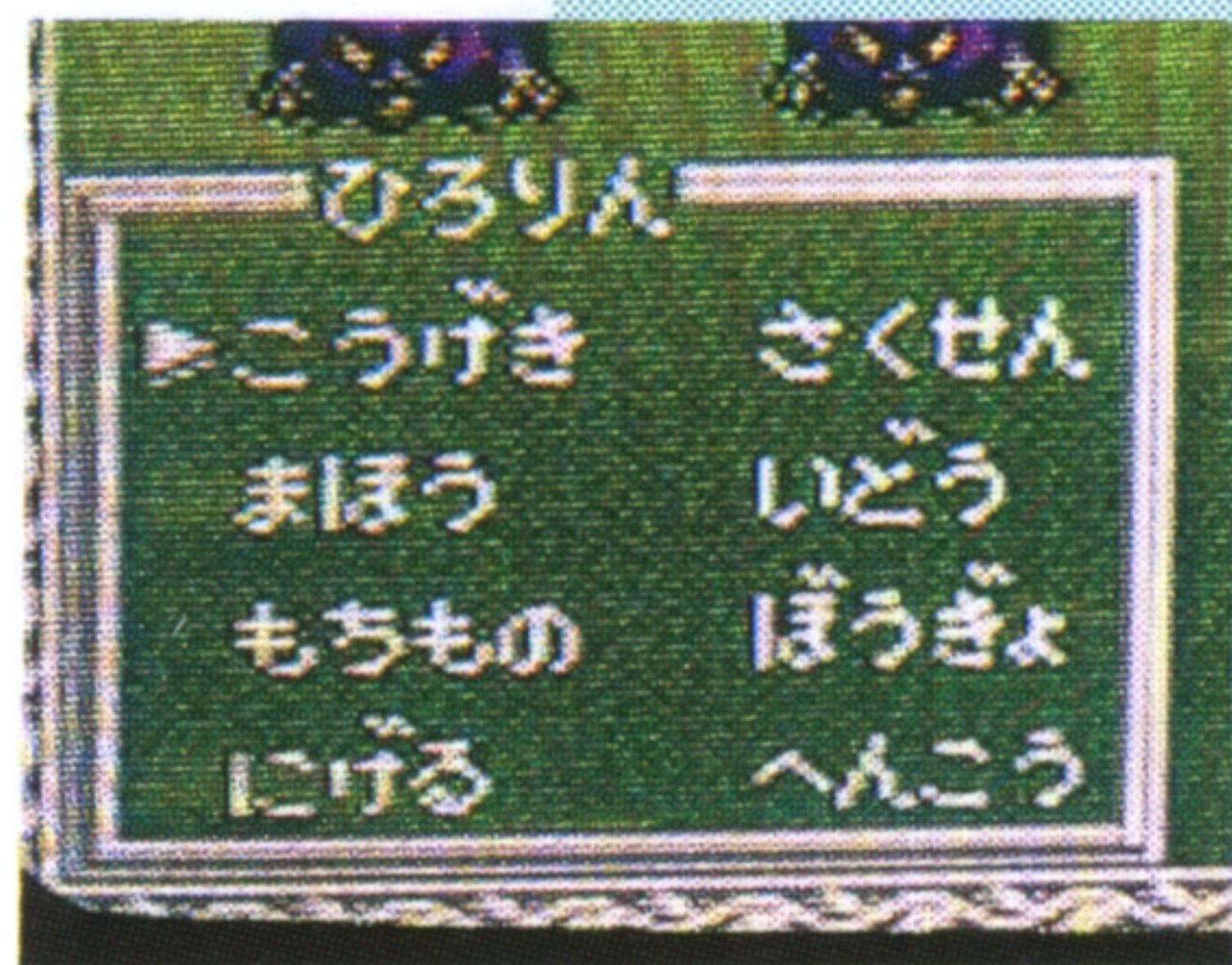


Bボタン

コマンドのキャンセル

Aボタン

コマンドの決定



※ 戦闘画面では他のボタンは使いません。

① こうげき (攻撃)

- 装備している武器で戦います。また、複数の魔物と戦う時は、戦う相手を選んでください。(＋ボタン→Aボタン)
- 武器を持っていない時は素手で戦うことになります。

② まほう (魔法)

- 魔法を使っの攻撃をします。また、傷ついた仲間を救うための魔法を戦闘中に使うこともできます。
- 使う(使える)魔法、使う相手を選んでください。





③もちもの(持ち物)

- 戦闘中に薬草などの道具を使う時に用います。(使い方は通常画面の時と同じです。)

魔法・持ち物ともに、その時に使えるものがない時には、コマンドは反応しません。

④にげる(逃げる)

- 魔物との戦闘から逃がれようとする時に使います。しかし、必ずしも逃げられるとは限りません。
- 戦闘画面から「にげる」ことはあなた(主人公)の意志です。パーティの仲間たちのコマンドには「にげる」はありません。



⑤さくせん(作戦)

- 仲間の攻撃方法を変更します。
(23ページ参照)

「たのむ!」(頼む!): 仲間の行動に対しての指示が出せます。
ただし、必ずしもその指示に従うとは限りません。

「まかせる」(任せる): 仲間たちは自分の意志で戦闘に参加します。

- 「まかせる」を一度使用すると、次の戦闘コマンドの入力時から、仲間のコマンド入力作業はなくなり、それぞれの意志による行動を取るようになります。





⑥いどう(移動)

- 「隊列」の移動をする時に使います。(22ページ参照)
- Aボタンを押すことで「前列」のものは「後列」に、「後列」のものは「前列」に移動します。(ウィンドが伸縮します。)

⑦ぼうぎょ(防御)

- 敵からの攻撃にそなえて身を守り、少しでもダメージを減らそうとする時に使います。

⑧へんこう(変更)

「そうび」(装備)：装備している武器・防具を変更する時に使います。ただし、変更できるのは自分のものだけです。

「メッセージ」：メッセージ速度を変更します。

- 「へんこう」コマンドは、パーティの仲間たちは持っていません。

戦闘画面では、基本的にはすべてのコマンド入力が終了すると戦闘が開始されます。また、どちらかが全滅すると戦闘は終了しますが、続行する場合には、もう一度コマンドの入力画面に戻り戦闘をくり返すか、『逃げる』ことで戦闘画面から脱出してください。



■^{たび}旅の^{すす}進め方(街・村・MAP編)

^き記憶を^{うしな}失った主人公の旅の^{しゅじんこう}目的は？ そして、旅の^{たび}途中に^{まち}待ち受けているものは？

“ヘラクレスの^{えいこう}栄光III～^{かみがみ}神々の^{ちんもく}沈黙”は、
^{いま}今までの“ヘラクレス・シリーズ”にはな
 かった、物語の^{ものがたり}進め方があります。



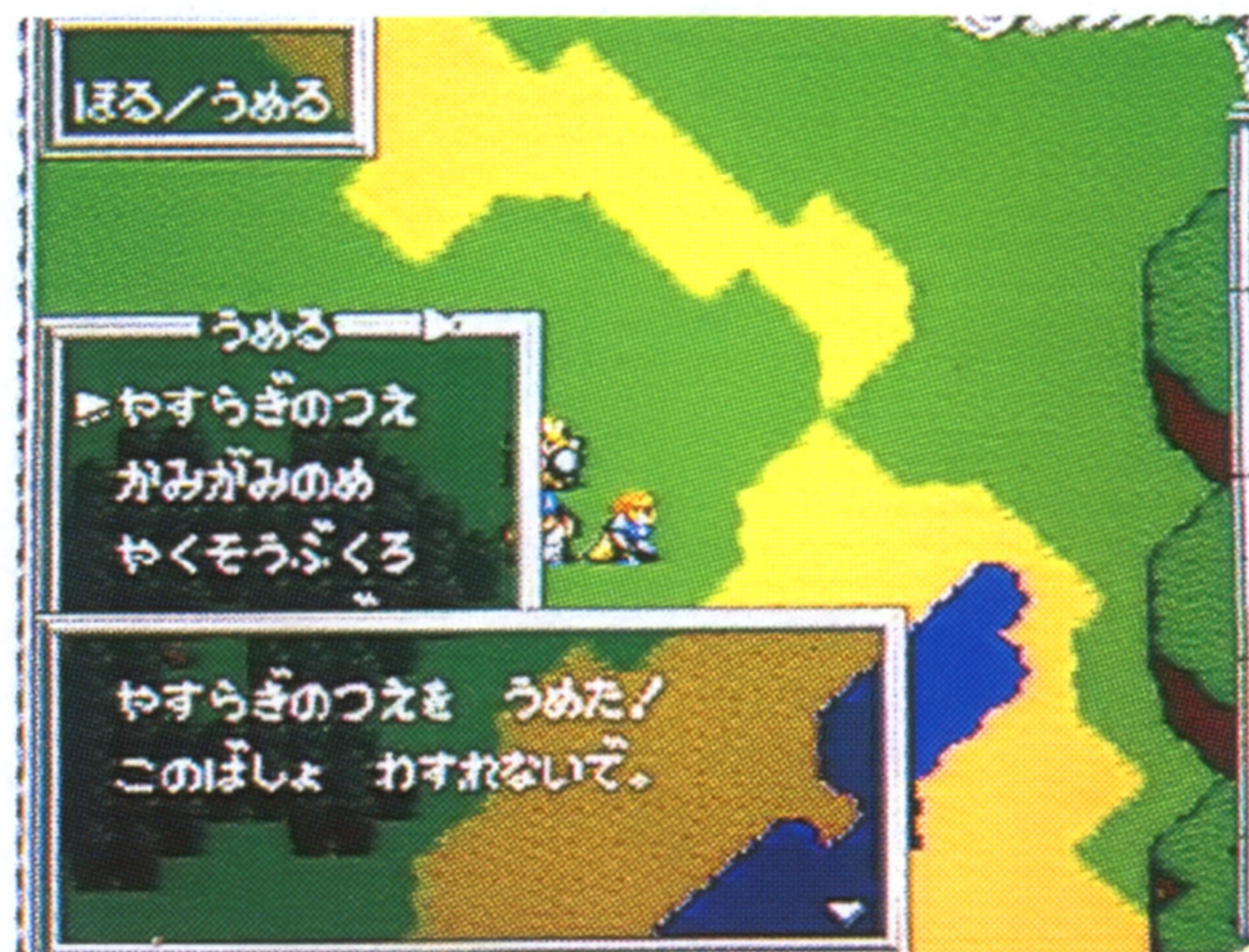
●^い入れ替わり、^か立ち替わり、^たパーティ・^かプレイ



この物語では、^{ものがたり}今までのように一緒に^{いま}旅する仲間が徐々に増え
 てゆくのではなく、最初の村で^{さいしよ}出会う妖精たちのように、途中ま
 で一緒にいてくれたり、また、以前別れた人が再び仲間になって
 くれたりと、^い入れ替わり、^か立ち替わり、^たいろいろな人が、^か旅する
 仲間としてパーティに^{くわ}加わってくれます。

^{ひと}人が違えば^{ちが}性格も^{せいかく}違います。^こ個性あふれる仲間との^{なか}旅を^{たび}楽しんで^{たの}ください。





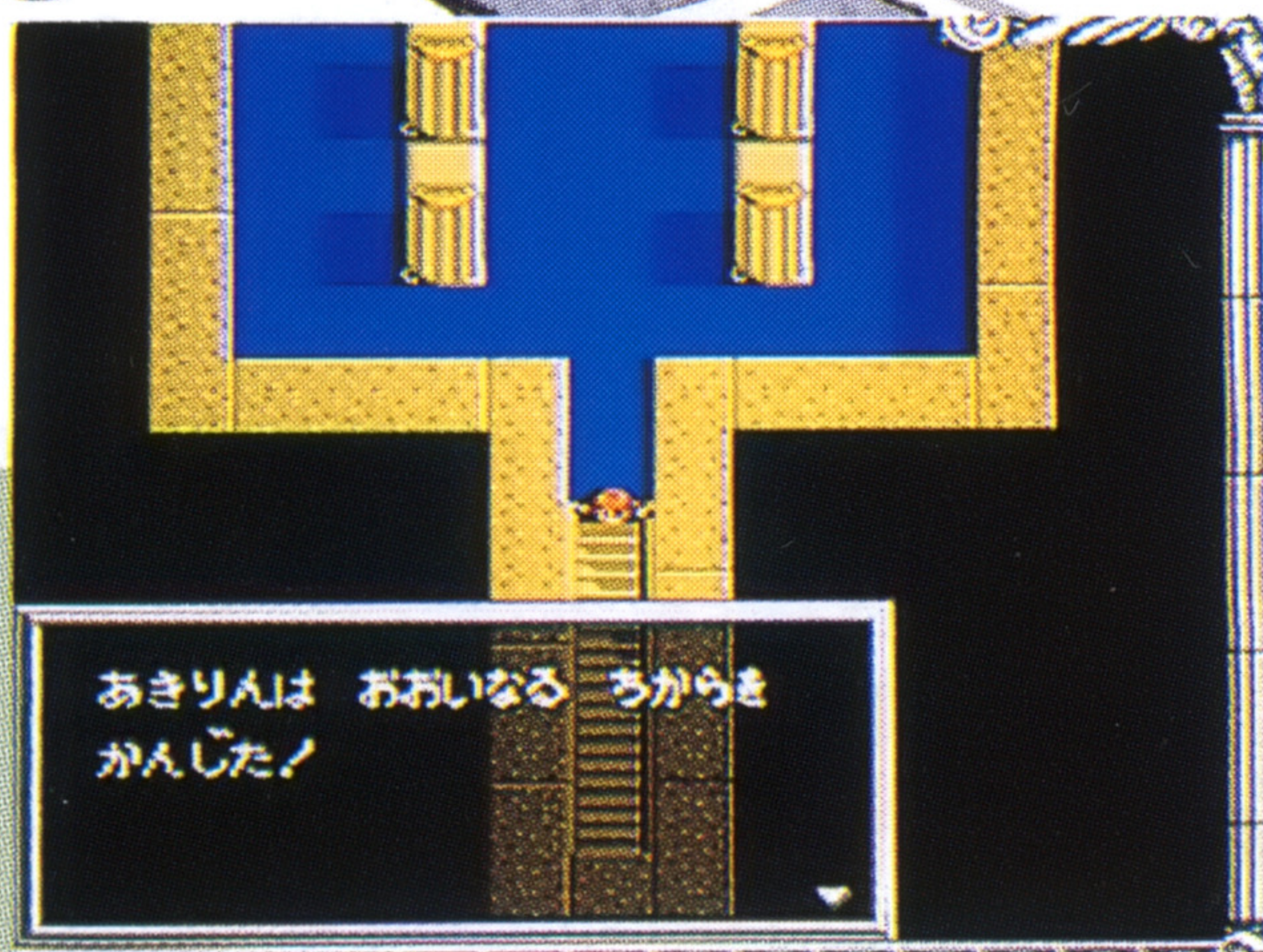
●堀ったり、埋めたり、隠したり…。

旅を進めるための道具や、魔物たちと戦うための武器や防具はなくてはならないものです。でも、持ちすぎてしまったために（持ちものは全部で48個まで）、新たに欲しいものが手に入らないとか、また、手放すわけにはいかないものばかり、という時には、一時的に土の中に隠しておくことができます。でも、目印をしっかりつけておかないと、後で探すのに一苦労です。また、中には埋めることができないものもあります。

●JUMP & SWIMMING



最初の村での事件でわかることですが、主人公は不死身です。ですから高い場所から飛び降りたり（＋ボタン・2回）、浅い海ならば、多少ダメージは受けますが、海中でも進むことができます。



●^{おお}大いなる力、^{ちから ふ し ぎ}不思議な力、^{ちから かみ}神の力

^{おお}大きな街の付近などで、オリンポスの^{かみがみ まつ}神々を祀った^{しんでん}神殿を見かけることがあります。その^{しんでん}神殿の奥には^{おく}泉があり、その中^{なかに}に身を^み浸した者には不思議な力(魔法)^{ふ し ぎ}が宿ると言われています。ただし、その力には一定のレベルに達していないと使えないものもあります。



●^{げい}芸^みは身^{たす}を助ける!

攻撃力^{こうげきりょく}のある高価^{こうか}な武器^{ぶき}を手^てに入れても、それを上手^{じょうず}に使いこなせなくては「宝^{たから}の持ち腐れ^{もぐさ}」です。あちこちの街^{まち}には武器^{ぶき}の使い方^{つか}(特技^{とくぎ})を教^{おし}えてくれる先生^{せんせい}がいます。

特技^{とくぎ}には、【素手^{すて}、剣^{けん}、弓^{ゆみ}、槍^{やり}、鞭^{むち}、斧^{おの}】の6種類^{しゅるい}がありますが、一度^{いちど}に習得^{しゅうとく}できるものは3種類^{しゅるい}まで。必要^{ひつよう}に応^{おう}じて習い分^{なら}けることが大事^{だいじ}です。

●^{たびびと}「旅^{しゅ}人の守護^{ごしん}神^{そう}」ヘルメスの像

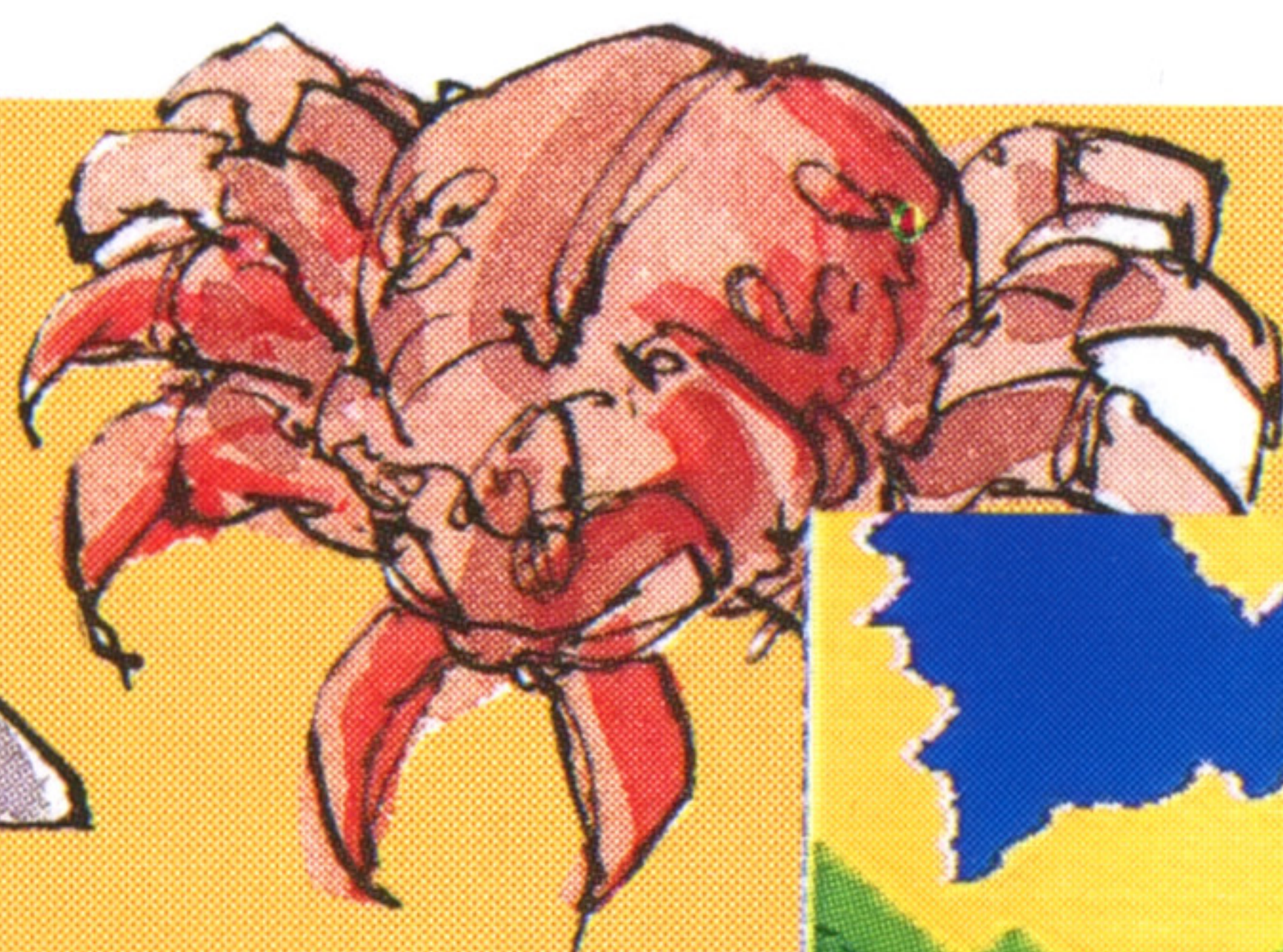
あちこちの街^{まち}や村^{むら}に建^たっているヘルメス像^{ぞう}。彼^{かれ}は「旅^{たび}人の守護^{ごしん}神^{そう}」として、あなたの旅^{きろく}を記録^{セーブ}(SAVE)してくれま^{たび}す。旅立^だつ前^{まえ}には、せめてアイサツだけでも…。





■旅の進め方(戦闘編)

街の中やMAP上同様、魔物との戦闘場面でも、今までの“ヘラクレス・シリーズ”にはなかった戦い方があります。



●「隊列」組んで、いざっ!!

MAP画面上をパーティが進む時と同じように、魔物と相対する戦闘画面にも「前列」、

「後列」の隊列があります。体力のないものは「後列」で身を潜めていると敵の攻撃を受けにくくなりますが、敵と

の距離があいてしまうため、剣などの武器では敵に届かず、攻撃を仕掛けにくくなってしまいます。また、仲間の中には戦闘中に勝手に「後列」にさがってしまうものもありますが、「うしろ」に隠れてばかりいると、体がなかなか鍛え(?)られません。

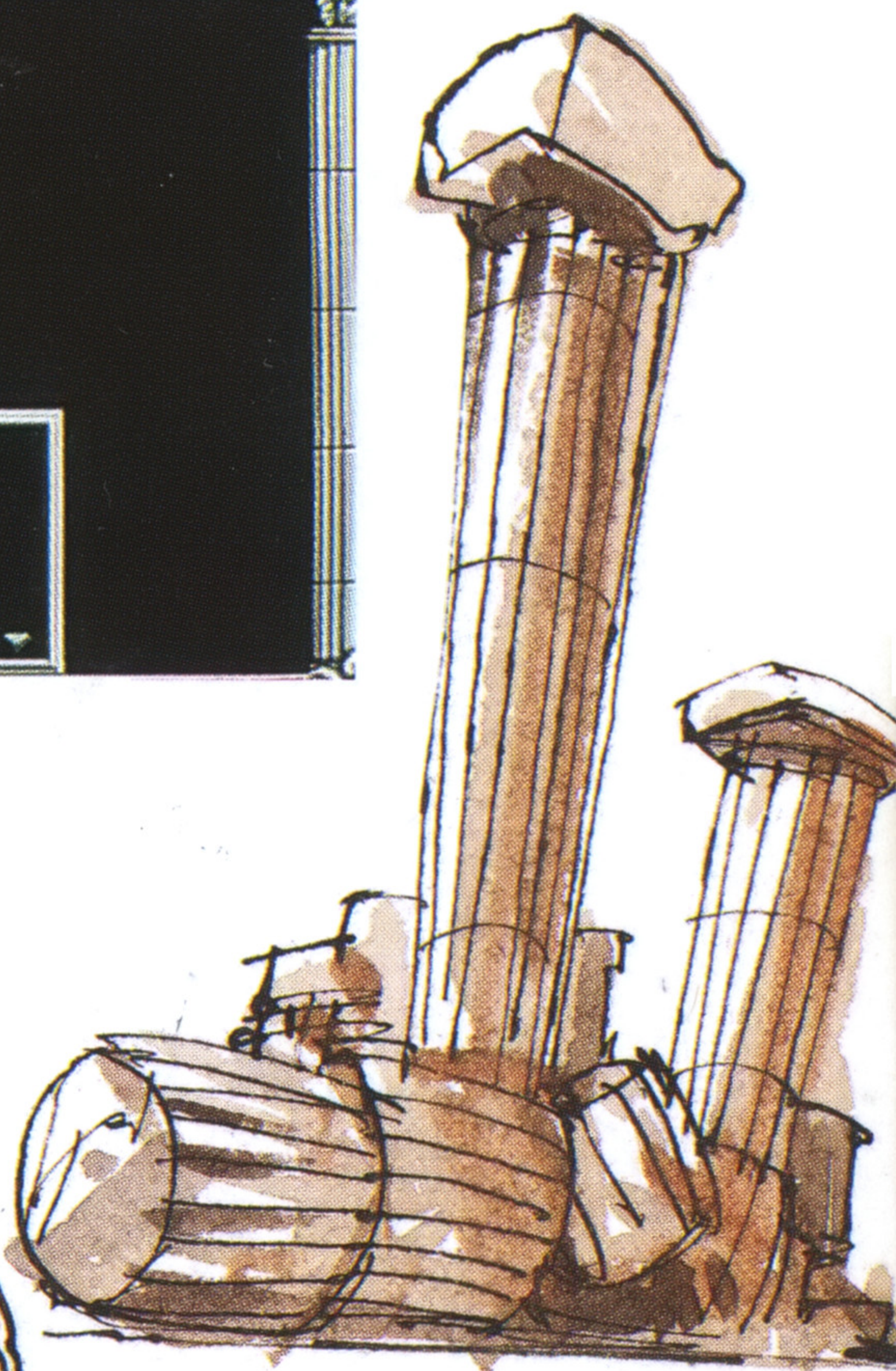
また、敵の中にも「うしろ」にさがる弱気な魔物がいるようですが、同じように剣などの武器では攻撃が届かないため、時には槍や弓などが必要になります。



● ^{エーアイ き のうとうさい} AI機能搭載 ^{かって} —— 勝手なことをするな!?

^{せんとう} 戦闘シーンに ^{エーアイ じんこう ち のう とうさい} AI (人工知能) 搭載 —— ^{しゅじん こう} 主人公とパーティを組む
^{なか ま} 仲間たちは ^{こ せい} 個性タツプリ! ^{かれ} 彼らの ^{こ せい} 個性 —— ^{じ こ ちゅうしん てき} 自己中心的なヤツ、
^{おくびょう} 臆病なヤツ... —— ^{ま もの} は魔物との ^{せんとう} 戦闘シーンに ^{はっ き} 発揮されます。

『さくせん』→『まかせる』で仲間たちは自分の意志で ^{せんとう} 戦闘に参加
します。 ^{ひとり ひとり にゅうりょく} コマンドを1人1人入力しなくてすむので、 ^{わずら} 煩わしさ(?)
から ^{かいほう} 解放されたかもしれませんが、その分、 ^{ぶん なか ま} 仲間たちの ^{かって こう} 勝手な行
動に ^{どう} フリマワサレルことも!? ^{ひ ごろ} 日頃からの ^{ただ こうどう} 正しい行動で、 ^{なか ま} 仲間か
らの ^{しんらい ど} 『信頼度』(しんらいど) の ^{すう ち あ} 数値を上げておくことが ^{ひつよう} 必要!?



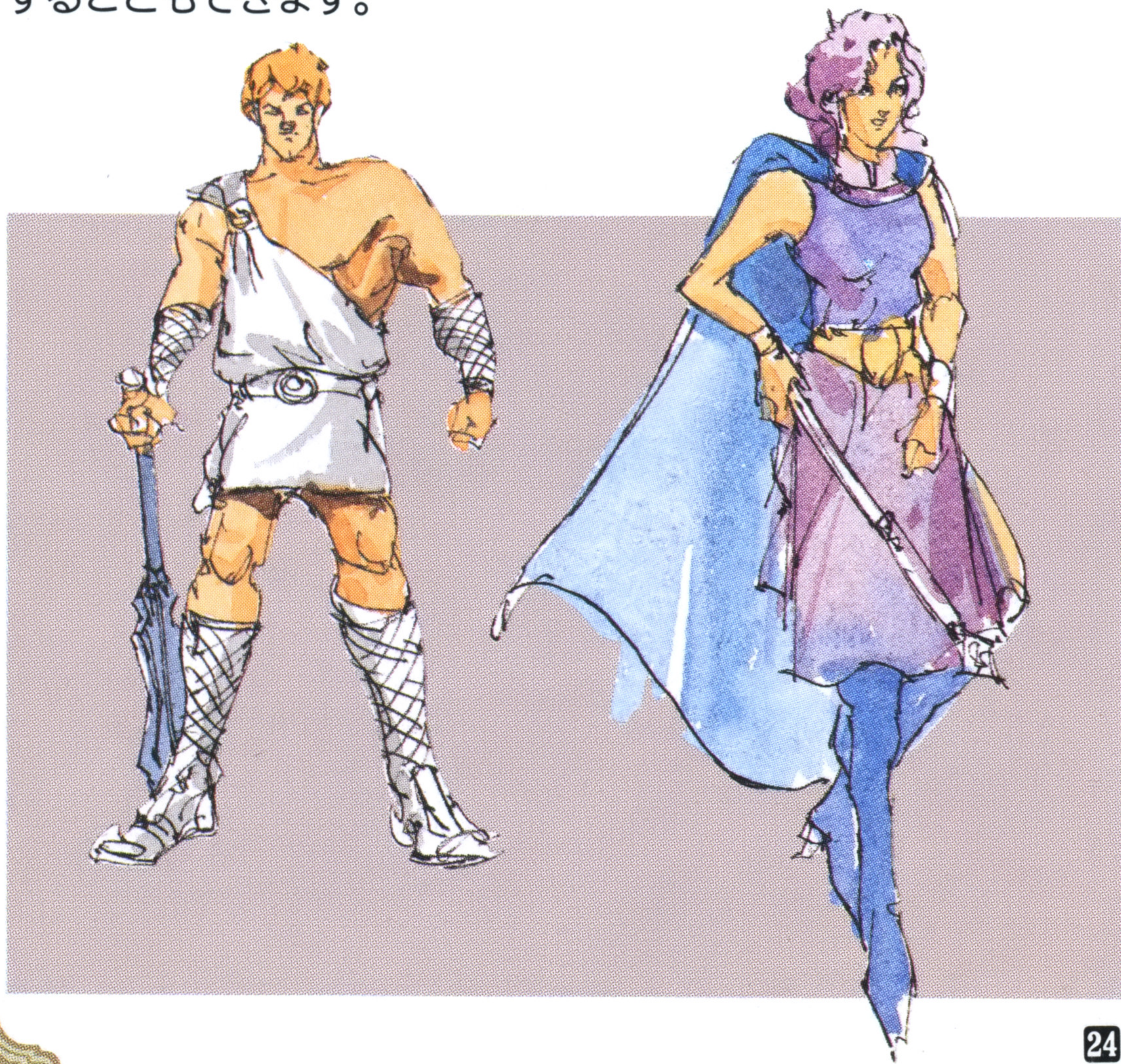
●キャラクターは不死身

高い場所などから飛び降りたりしても、主人公や仲間たちはケガひとつすることのない不死身の肉体を持っています。

そのことは魔物たちとの戦闘にもあらわれています。

魔物の攻撃を受け、HPが0よりさがってもキャラクターは気絶(『きぜ』)するだけ！ 戦闘シーンの終了後に、仲間たちから回復の手当て(薬草など)を受ければ、もとの元気な体に戻ります。(気絶中のプレイヤーは経験値をもらえません。)

また、戦闘シーンが終了すれば、(死んでしまったわけではないので)気絶状態からも回復(HP0)しますので、自分で手当てすることもできます。





「きぜ」



き せつじょうたい ほか
気絶状態です。他にも「こ
ん」(こんらん)、
「どく」(どく)など、
6種類(しゅるい ひょうじ)の表示があります。

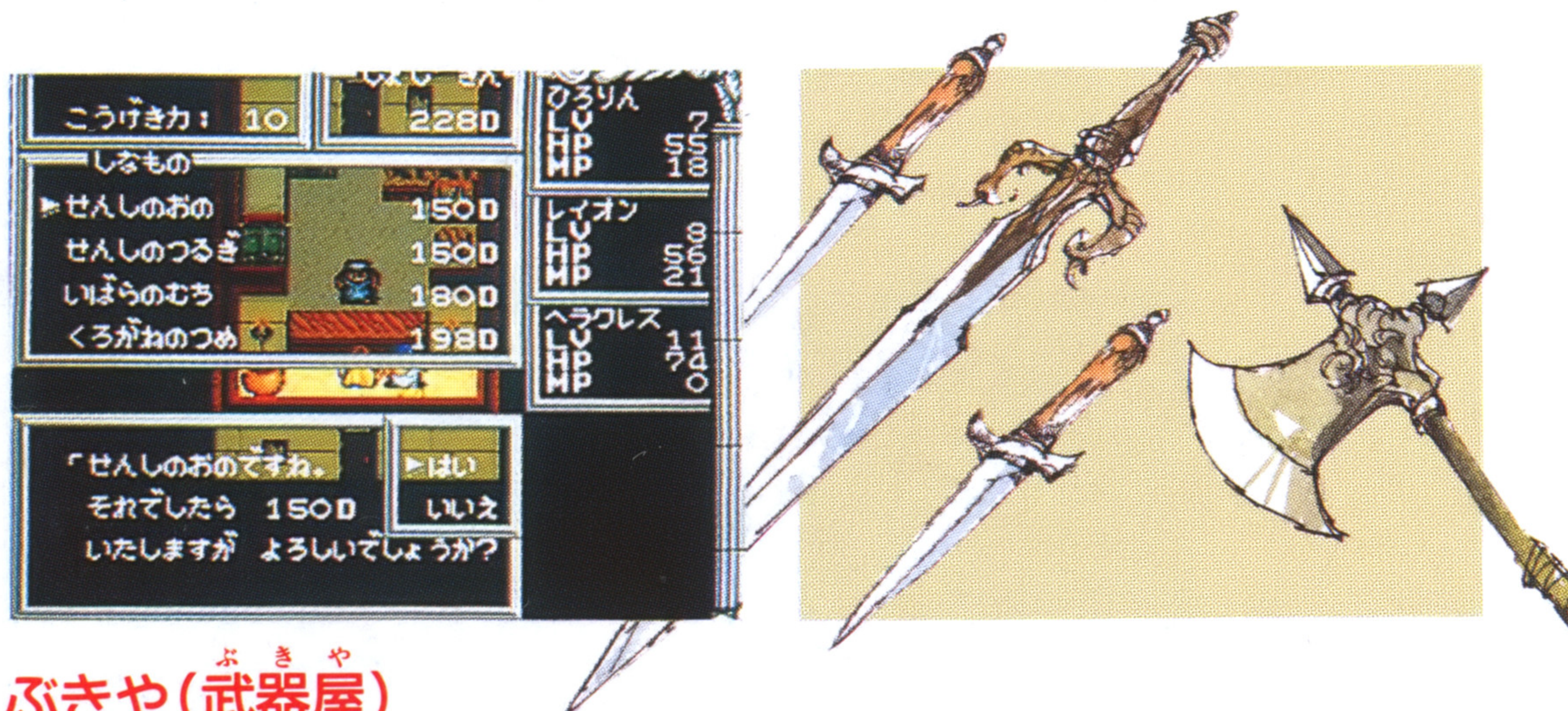
うんわる ぜんいん き せつ ととき ぜんめつ
運悪くパーティ全員が『気絶』してしまった時は『全滅』、とい
うことで、さいご た よ むら まち ぞう もと
最後に立ち寄った村や街の『ヘルメス像』の元など、
い ぜん た よ ばしよ もど しよ じ きん はんげん
以前に立ち寄った場所へ戻されてしまいます。(所持金が半減)



■旅の途中で

主人公たちが旅を進める広大なギリシアの世界には、あちこちに街や村が点在しています。そして、そこに住む人々は、長く苦しい旅をつづける主人公たちに、役に立つ情報や旅のヒントを与えてくれます。

また、街や村のいろいろな店には、主人公たちが旅を進めるために必要な道具や武器などが揃っています。(店の主人とはカウンター越しに話しをすることができます。：Aボタン)

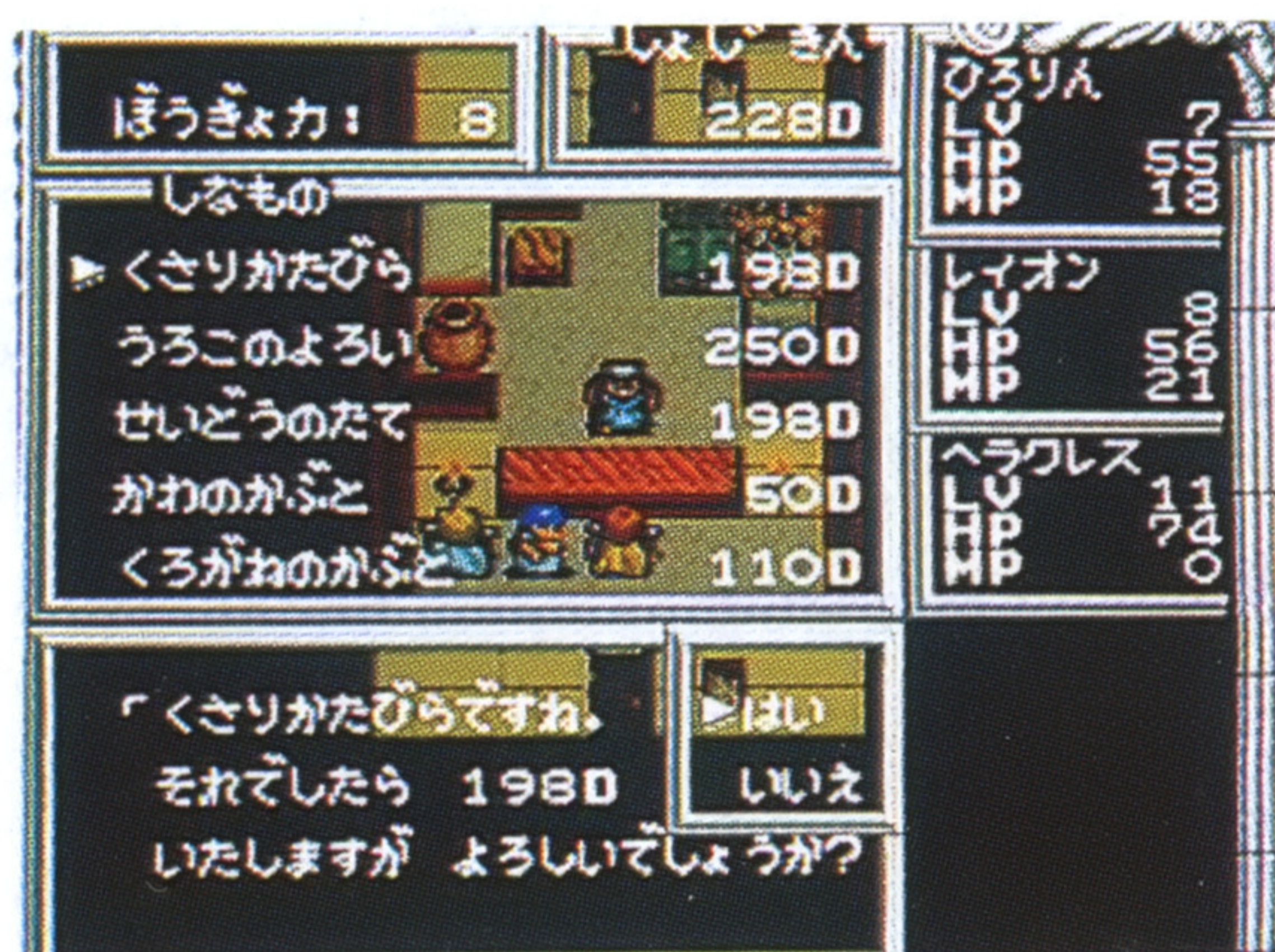


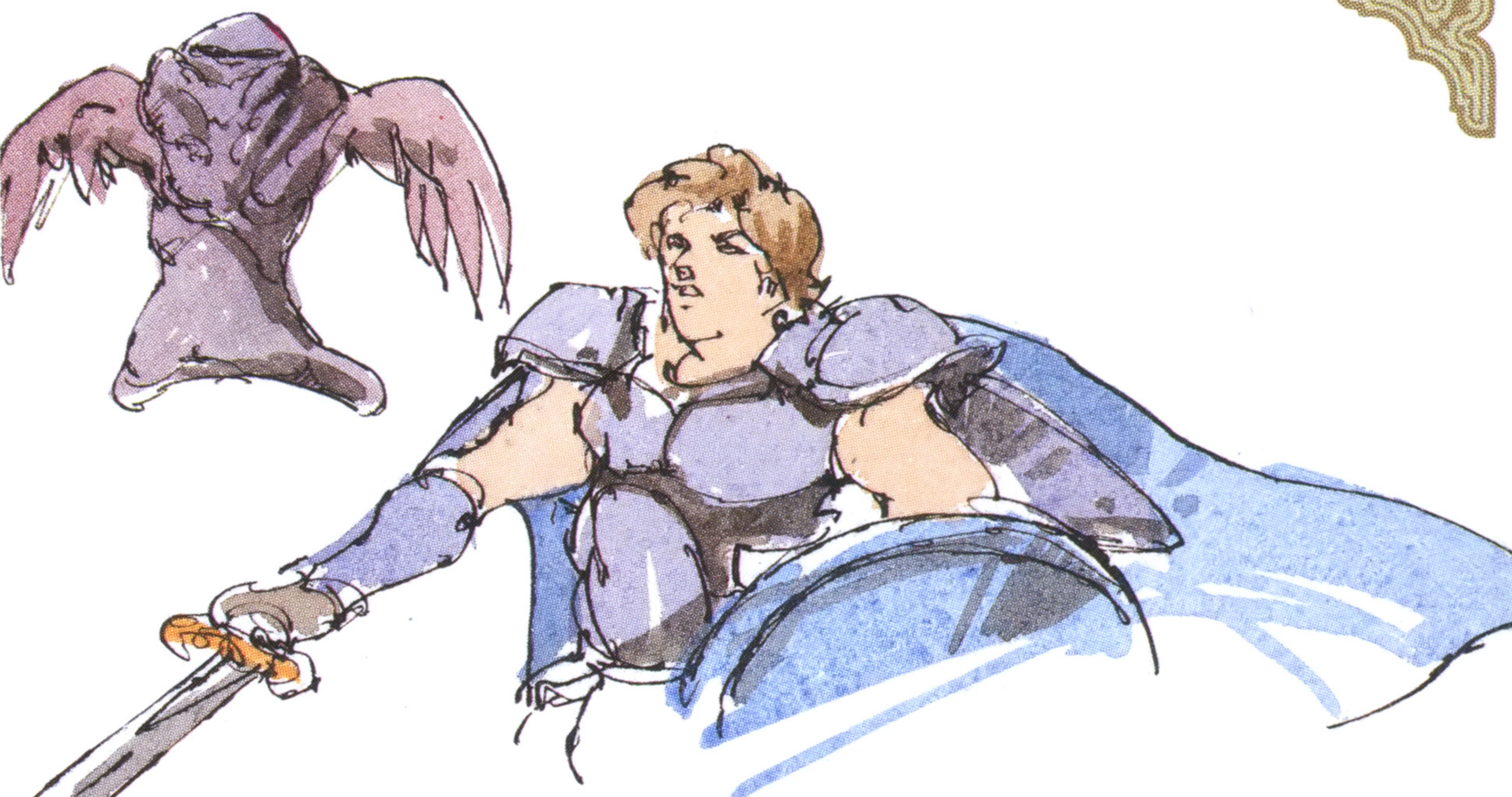
ぶきや(武器屋)

剣、槍などの魔物との戦闘に必要な武器を売っています。品物と値段、攻撃力などをチェックして、買いたいものを選んでください。(＋ボタン→Aボタン/キャンセルはBボタン)

ぼうぐや(防具屋)

鎧、兜、盾などの防具を売っています。それぞれの防具の持つ防御力も表示されますので、よく考えて購入してください。





どうぐや(道具屋)

旅に必要な、いろいろな道具を
売っています。それぞれの道具
の用途も教えてください、
『もちもの』を考えて、無駄な買
いものをしないように！



やどや(宿屋)

戦闘で傷ついた体(HP/MP)
は、宿屋に泊まることで回復で
きます。また、昼間の宿屋に『き
ゆうけい』することで、時間を半
日分進め、「夜」にすることもで
きます。



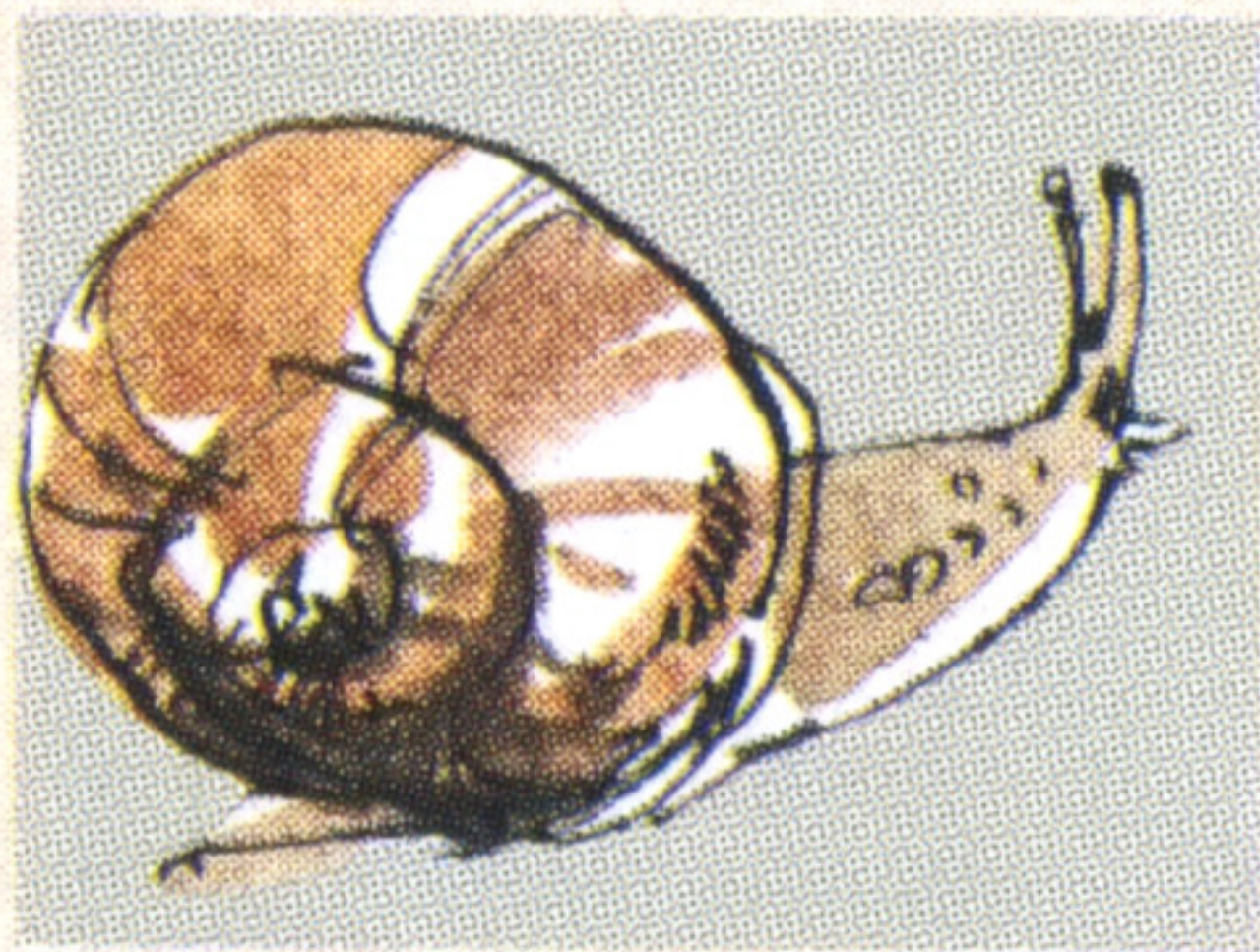
武器屋・防具屋・道具屋では、新しい品物を購入するだけで
はなく、不必要になったものを買い取ってもらえます。(なか
には売れない品物もあります。)



カタログ(道具編)

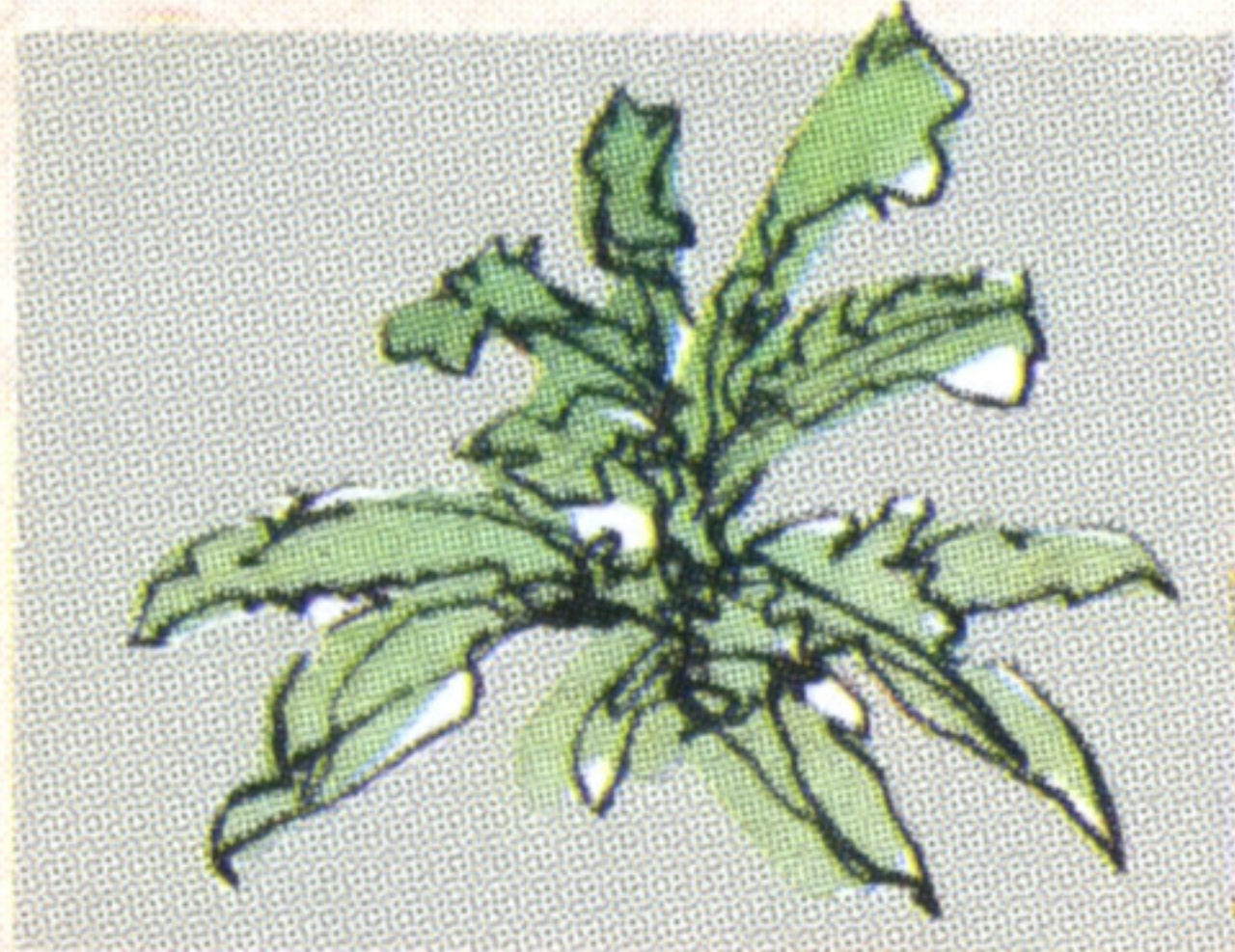
旅を進めるために必要な道具は、
通常街の中の『道具屋』で販売さ
れていますが、なかにはモンス
ターが隠し持っていたりする道
具もあります。

また、主人公たちが持つことので
きる道具(武器・防具も含まれま
すが『装備』しているものは別で
す。:13ページ参照)は、48個まで
です。



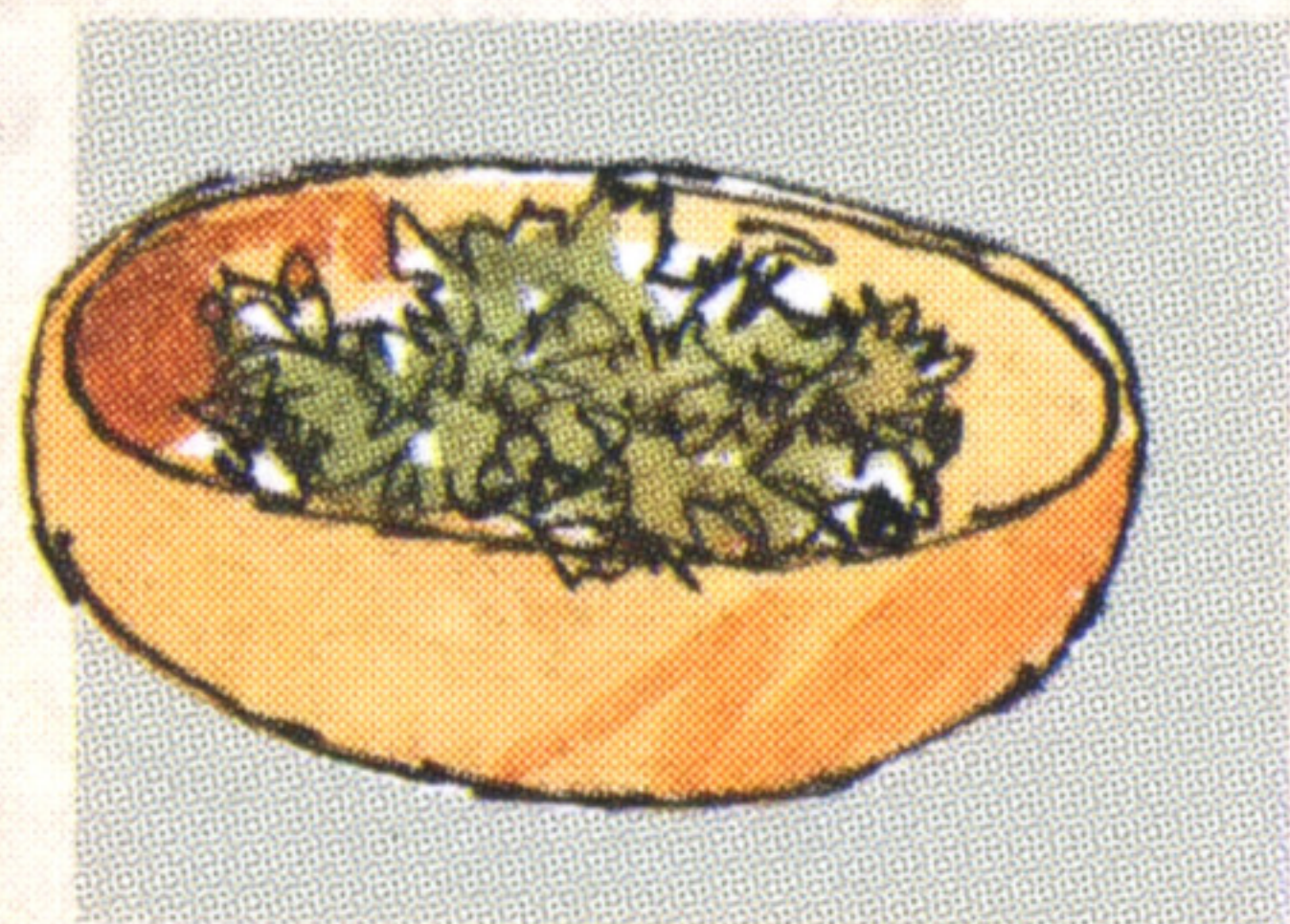
エスカルゴのにく(肉)

食べることで少しだけ体力を回復できます。



やくそう(薬草)

同じく体力の回復に効果があります。



かいふくやく(回復薬)

体力回復の特効薬です。高いだけのことはあ
る!?



やくそうぶくろ(薬草袋)

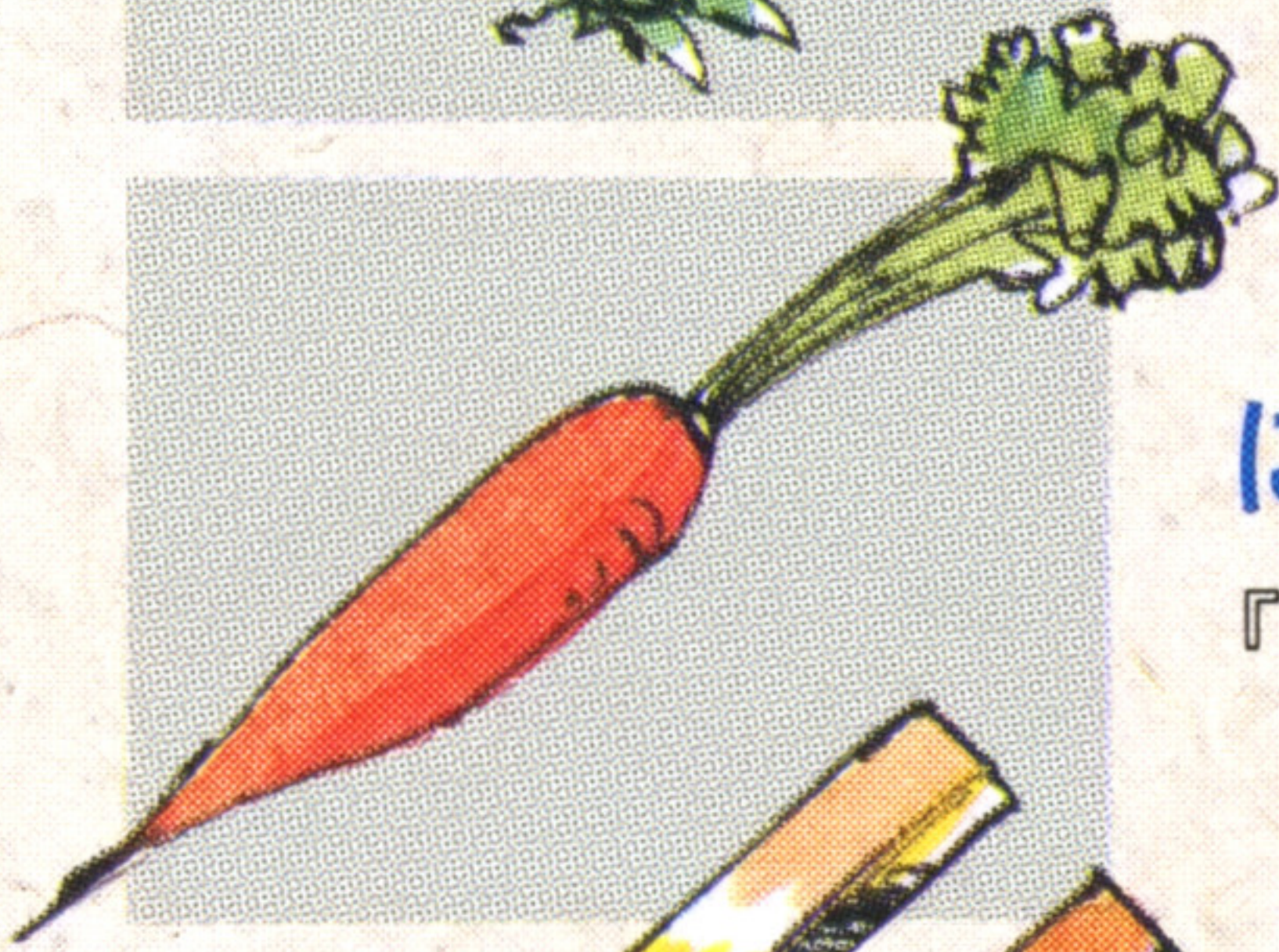
薬草が16回分入っています。携帯に便利!?





どくけしそう(毒消し草)

まものおかどくけさ
魔物に犯された『毒』を消し去ってくれます。



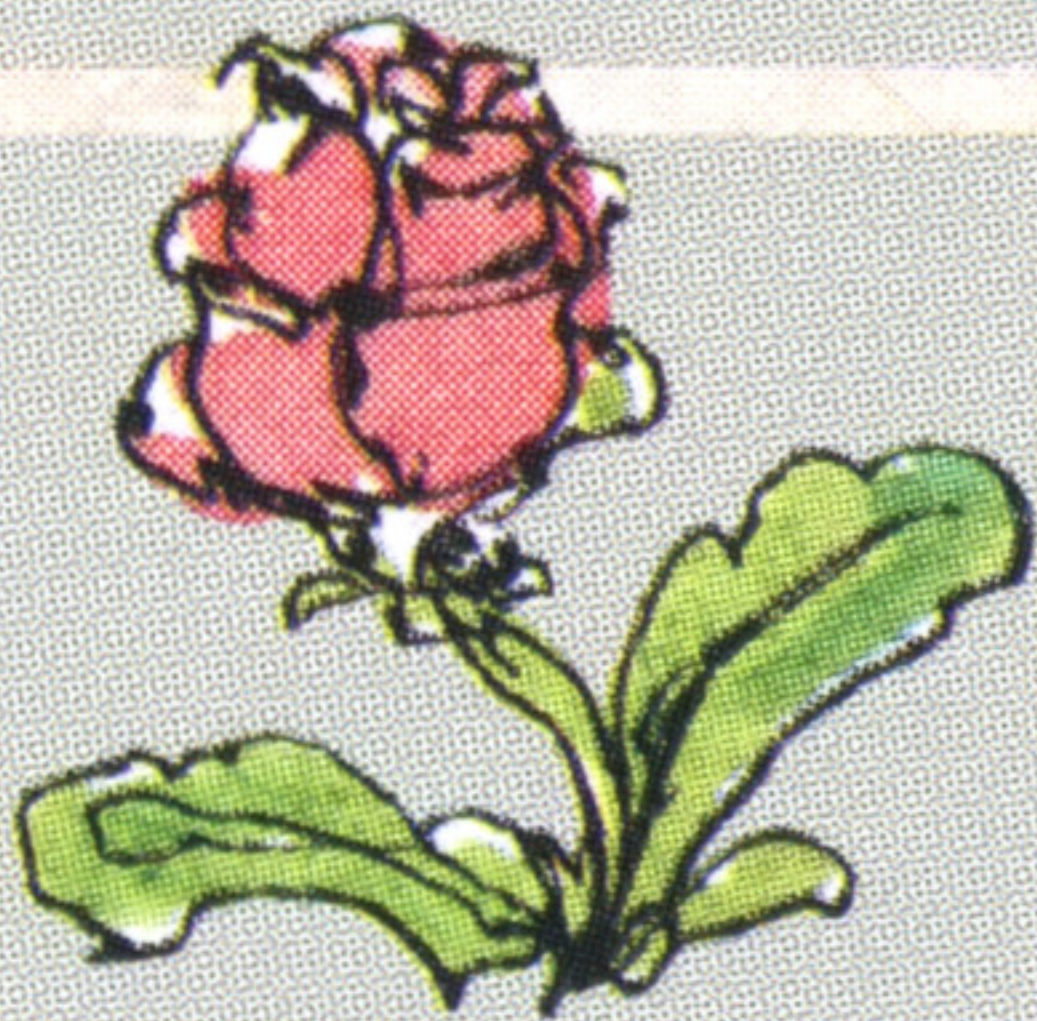
にんじん(人參)

じょうたいかいふく
『マヒ』した状態を回復してくれます。



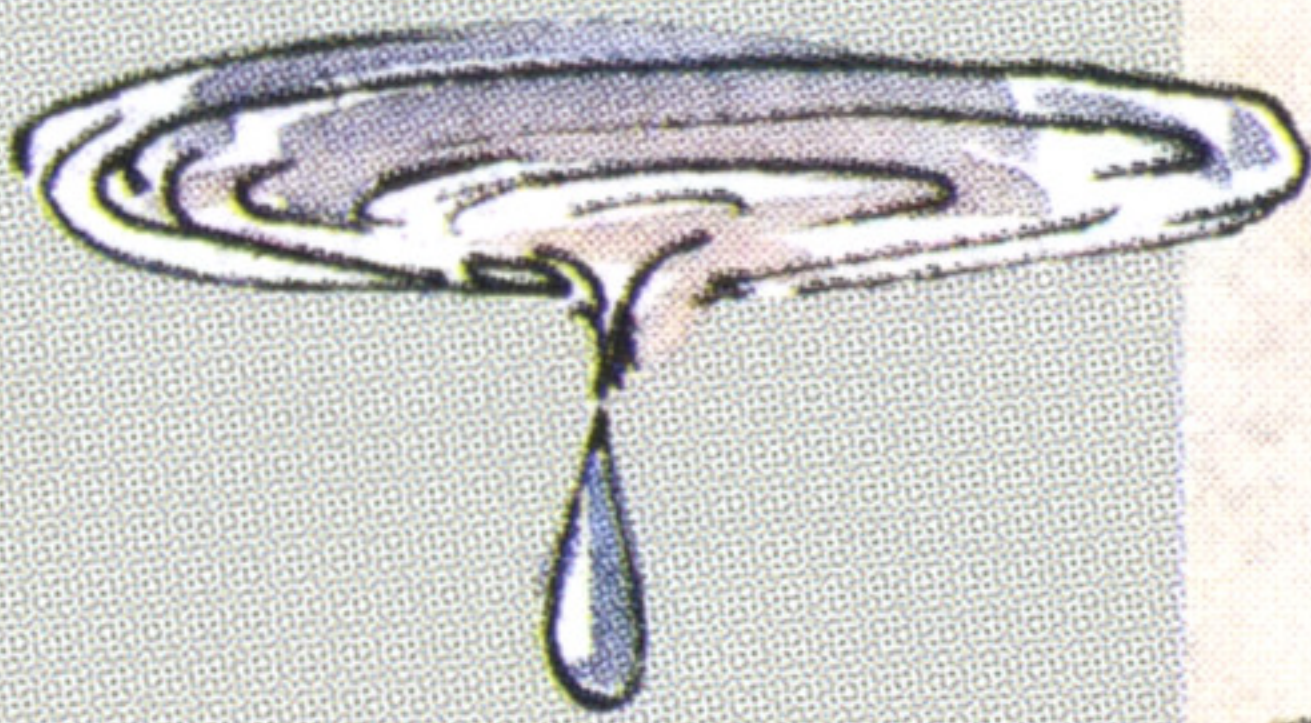
きんのおんさ(金の音叉)

こんらんじょうたいかいふく
『混乱』した状態を回復してくれます。



めざめのはな(目覚めの花)

きぜつねむかいふく
『気絶』と『眠り』から回復できます。



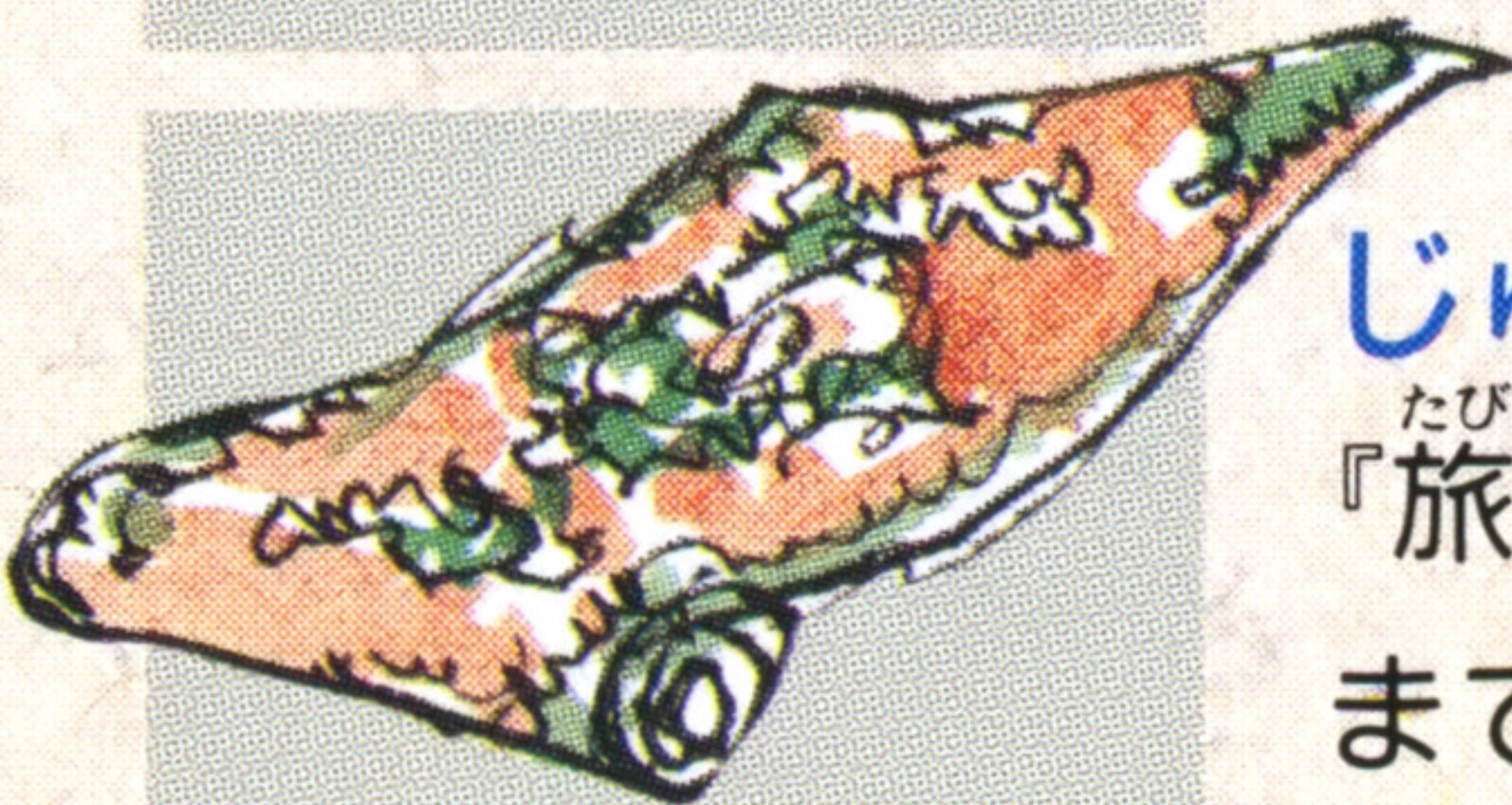
せinaruしずく(聖なる雫)

のろとしずく
『呪い』を解いてくれる雫です。



たびのつばさ(旅の翼)

いちどいまちむらと
一度行ったことのある街や村へひとつ飛び！




じゅうたん(絨緞)

たびつばさどうようしゅんかんいどうどうぐかい
『旅の翼』同様、瞬間移動の道具ですが、16回
まで使えます。



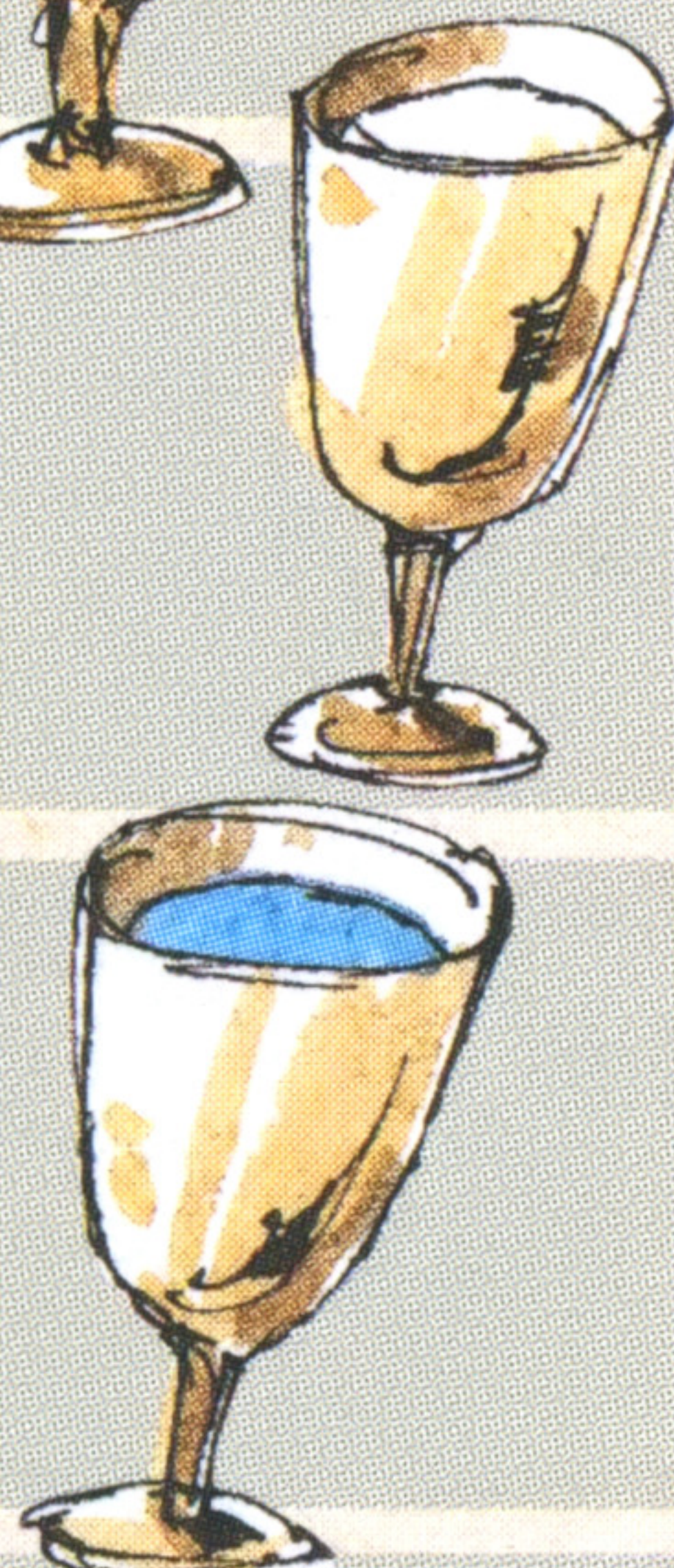
スカラベ

ち か どう いっしゅん ち じょう で ぐち もど
地下洞などから一瞬にして地上の出口へ戻る
ことができます。(8回使えます。)




あか(赤)いネクトル

き ぜつ のろ い がい じょうたい かいふく
『気絶』『呪い』以外の状態から回復してくれま
す。




しろ(白)いネクトル

たいりょく かいふく
体力をグーンと回復することができます。



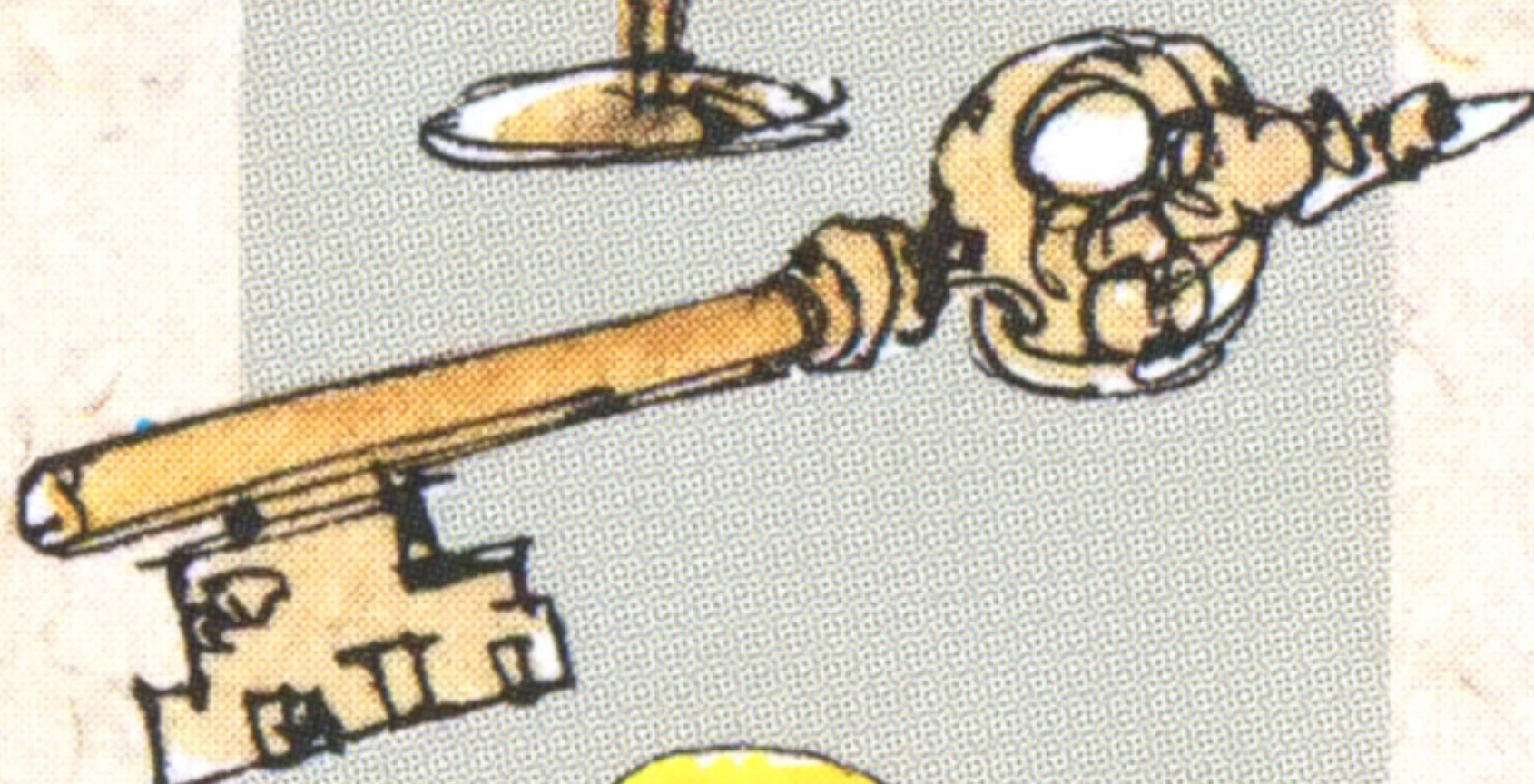
あお(青)いネクトル

マジックポイント かいふく
MPを回復してくれます。



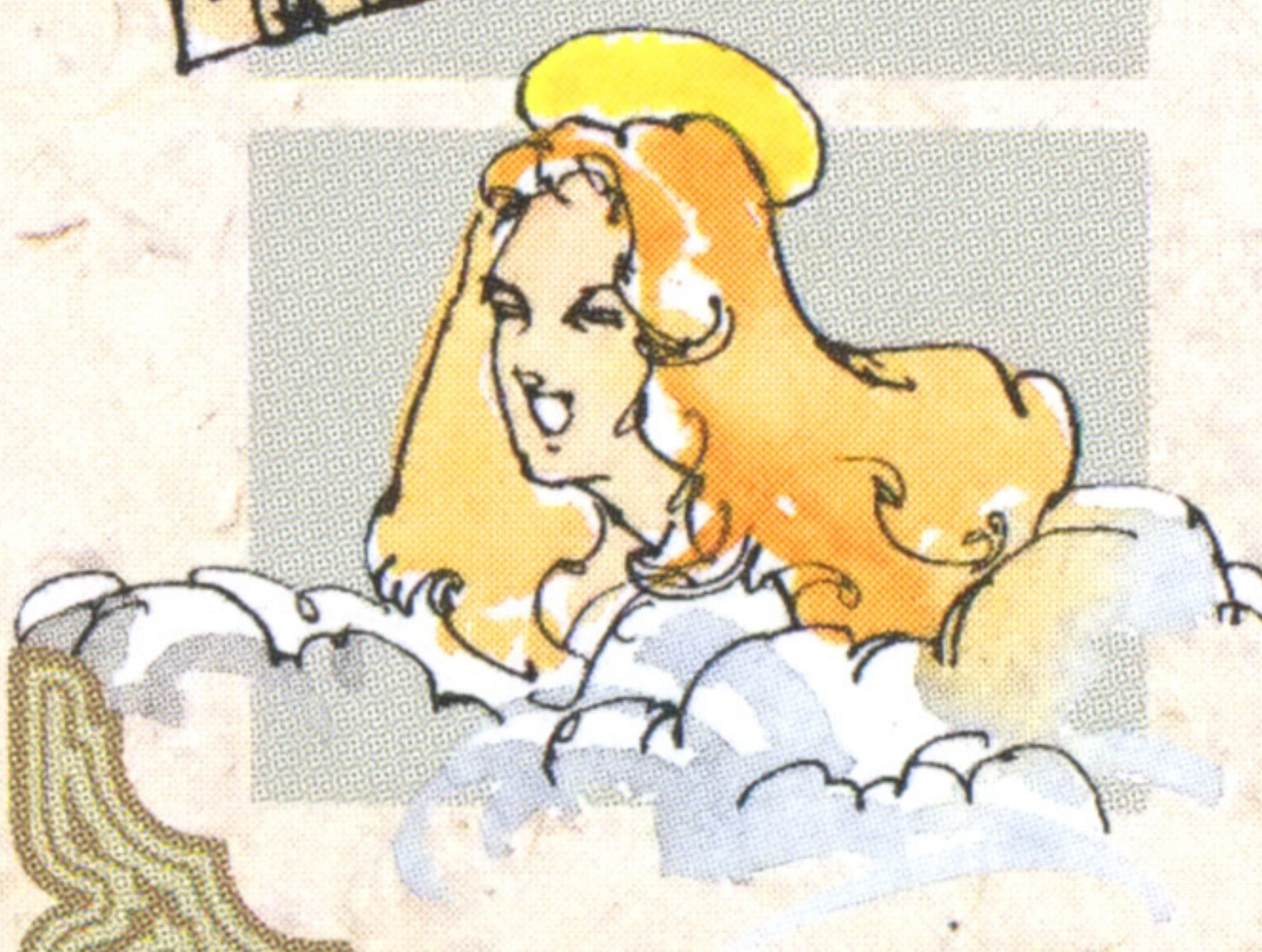
きん(金)のネクトル

き ぜつ じょうたい かいふく
『気絶』した状態から回復することができます



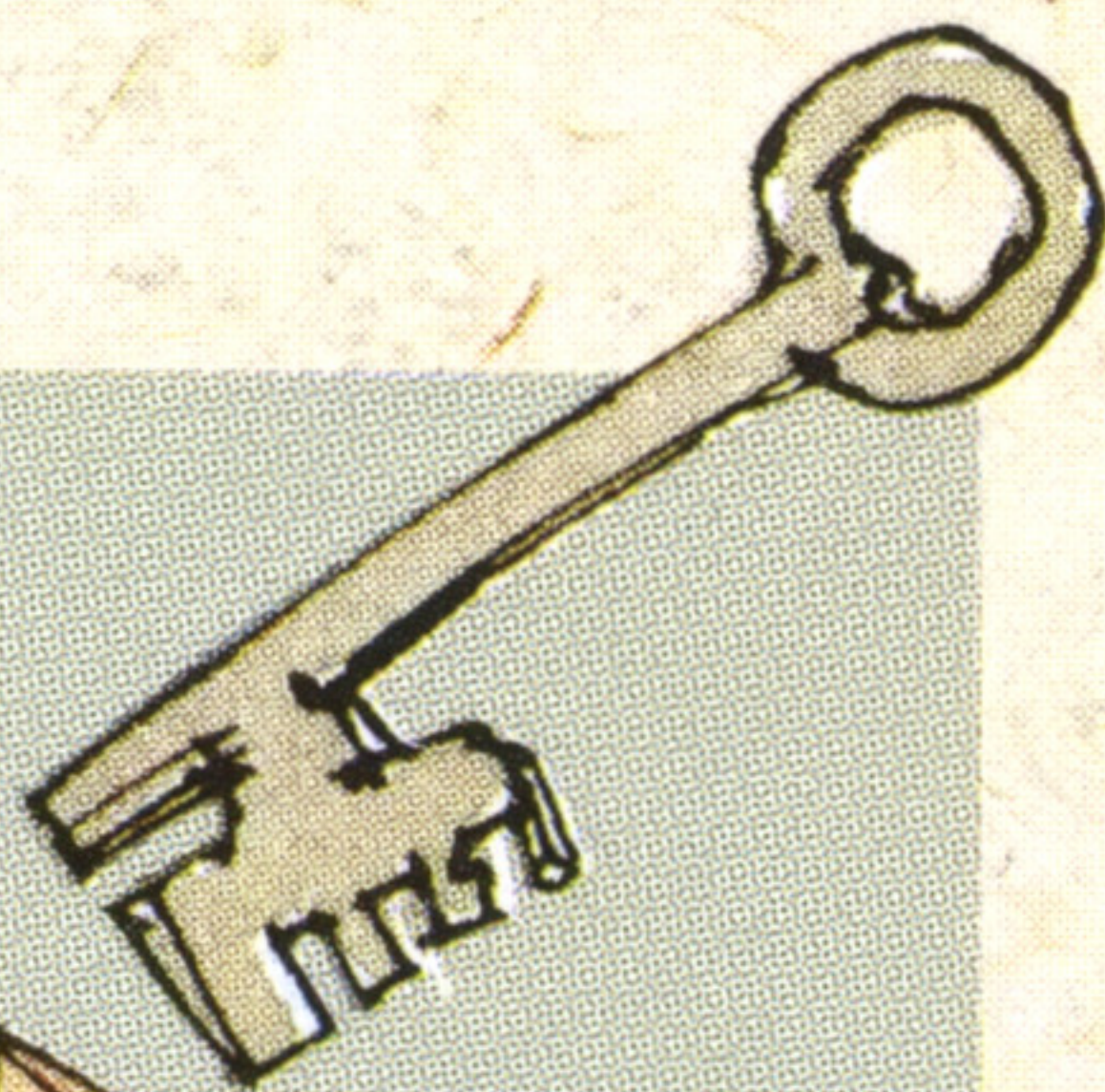
しんでんのカギ(神殿の鍵)

てん かい い かいふく
天界へ行くためのカギとなる『鍵』です。



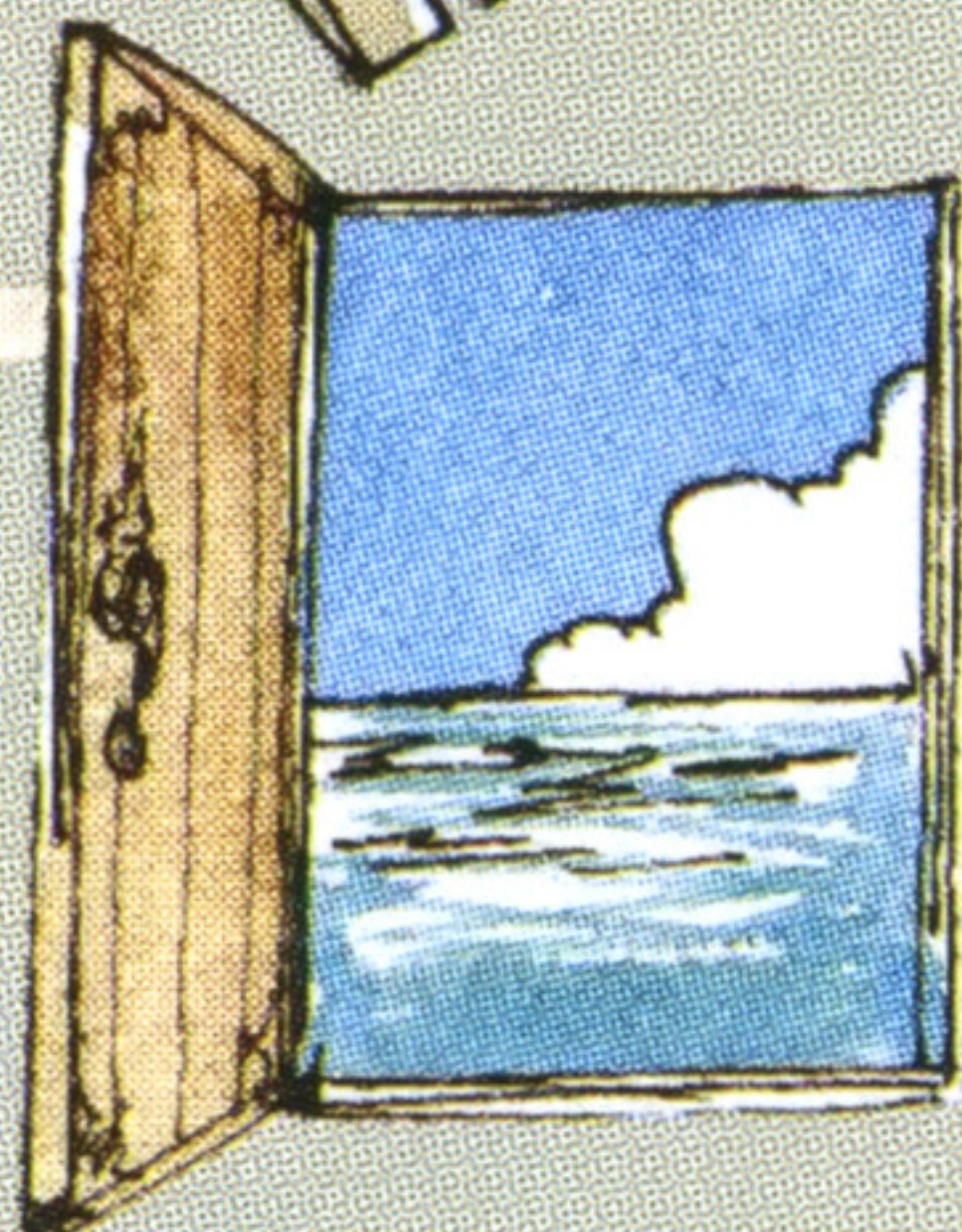
てんのよびごえ(天の呼び声)

てんくう いっ き か のぼ
天空まで一気に駆け登ることができます。



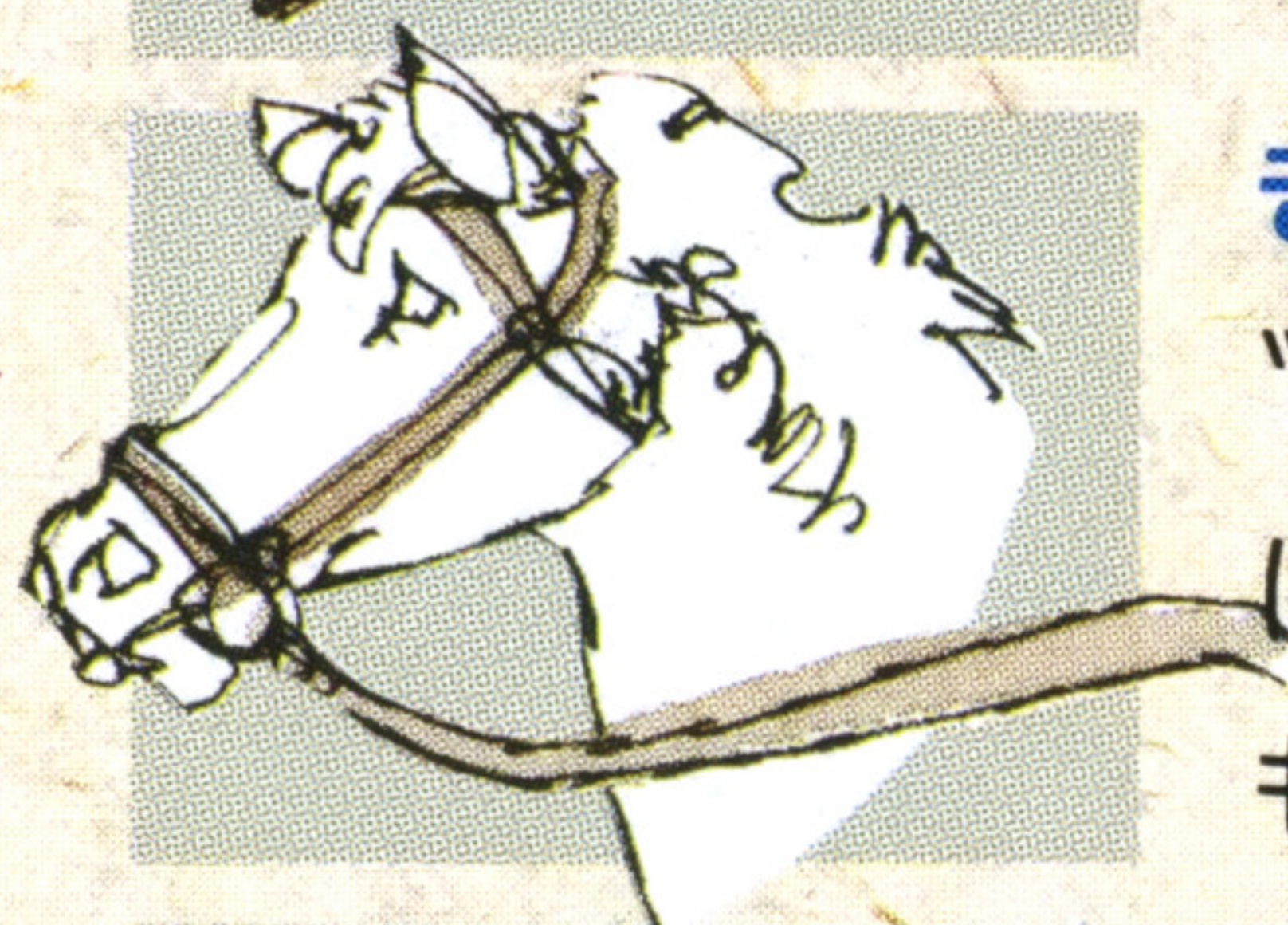
ヘパイトスのカギ(鍵)

ある場所にある塔へ入ることができる鍵です。



うみのとびら(海の扉)

“海の神”ポセイドンに会うためには必要です。



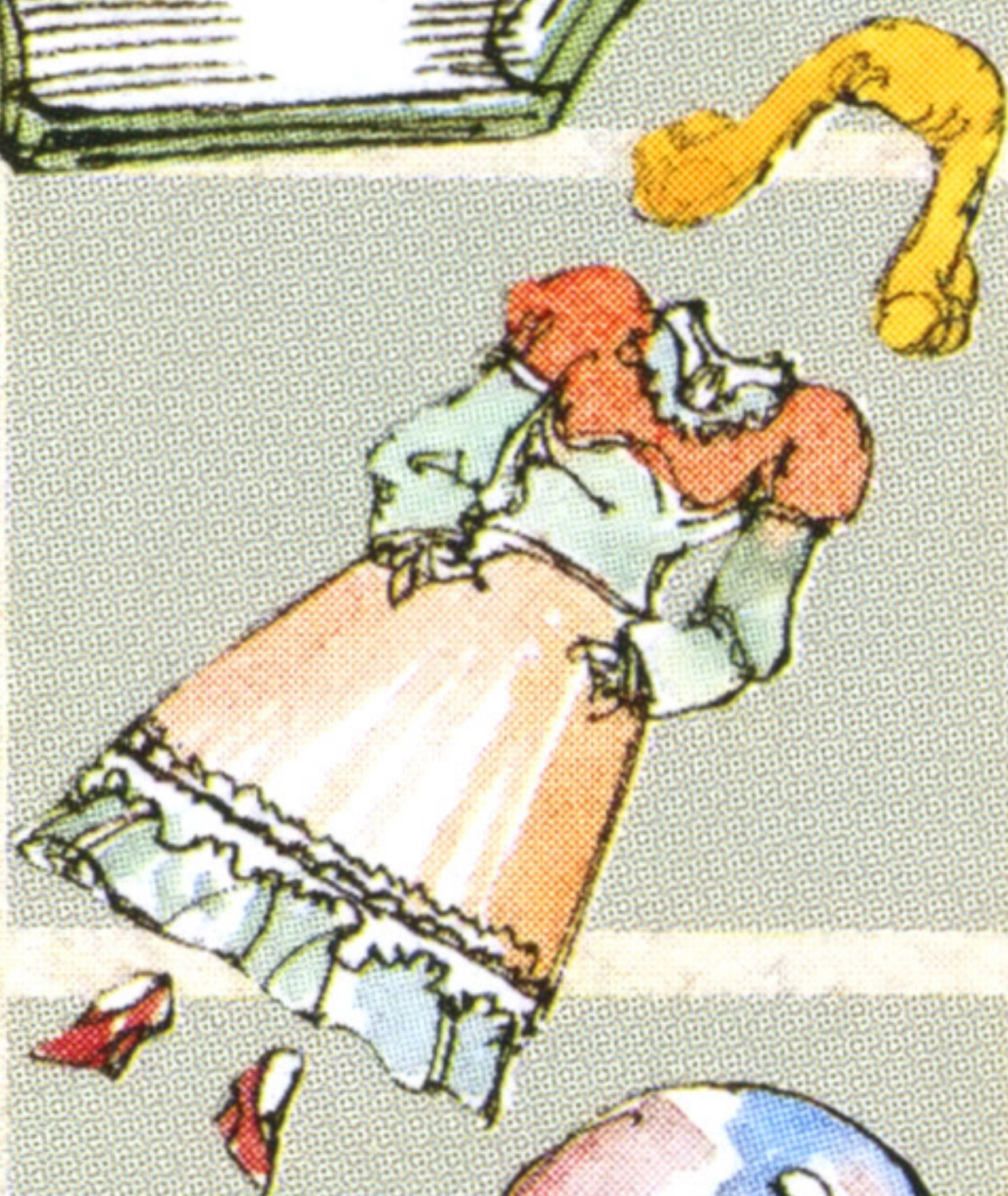
きぬのたづな(絹の手綱)

“天馬”ペガサスと呼ぶ道具。また、ペガサスに乗っている時に使えば、“天界”へ行くことも！



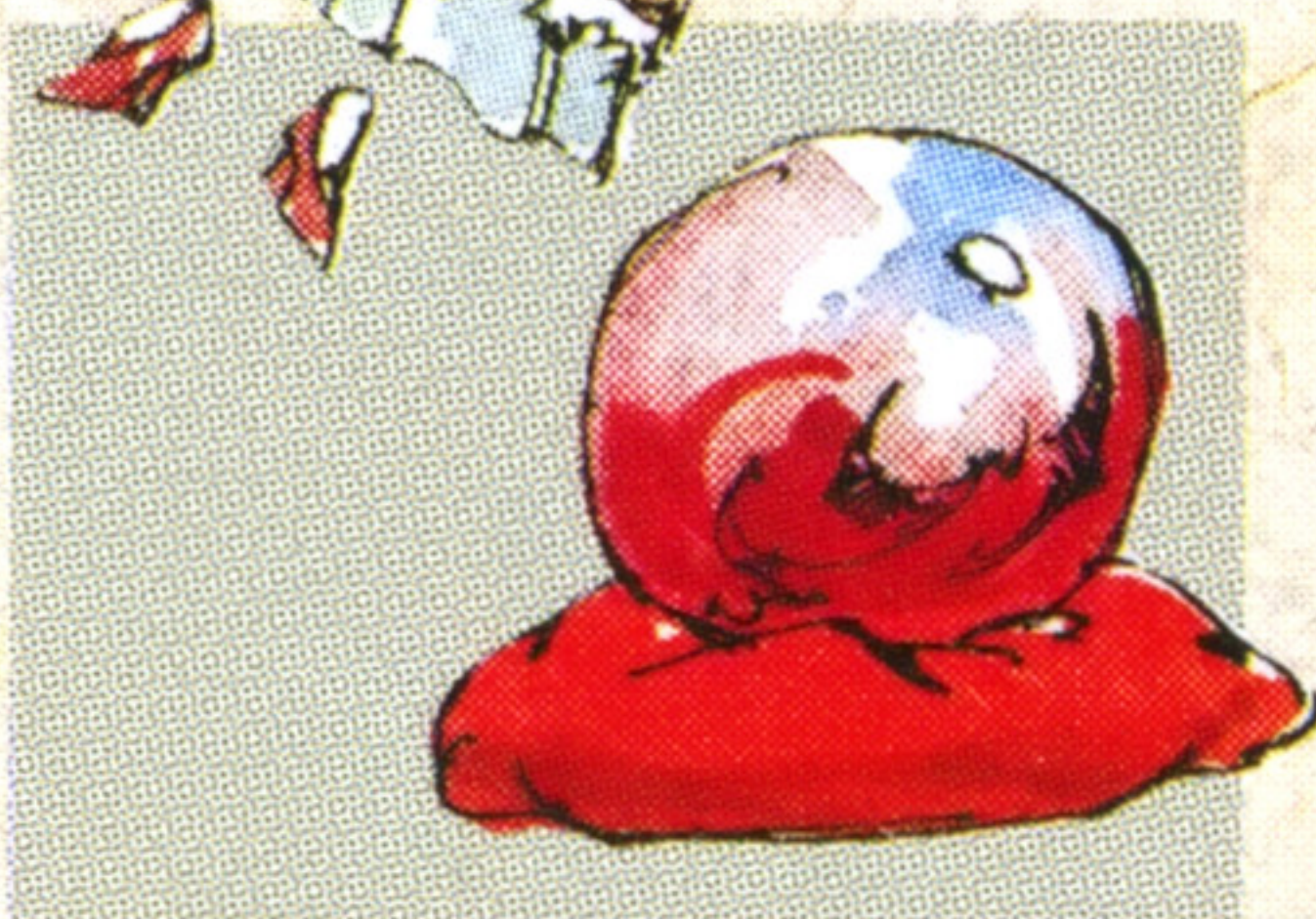
しんわじてん(神話辞典)

“オリンポスの神々”について書かれた辞典。



むすめのおもいで(娘の思い出)

“女装用小道具”、再度使うと元の姿に戻ります。



かみがみのめ(神々の目)

MAP画面上で使うと、周囲を見渡すことができます。

道具類の中には売ることのできないものもあります。また、一度使うとなくなってしまうものと何度も使えるものがあります。

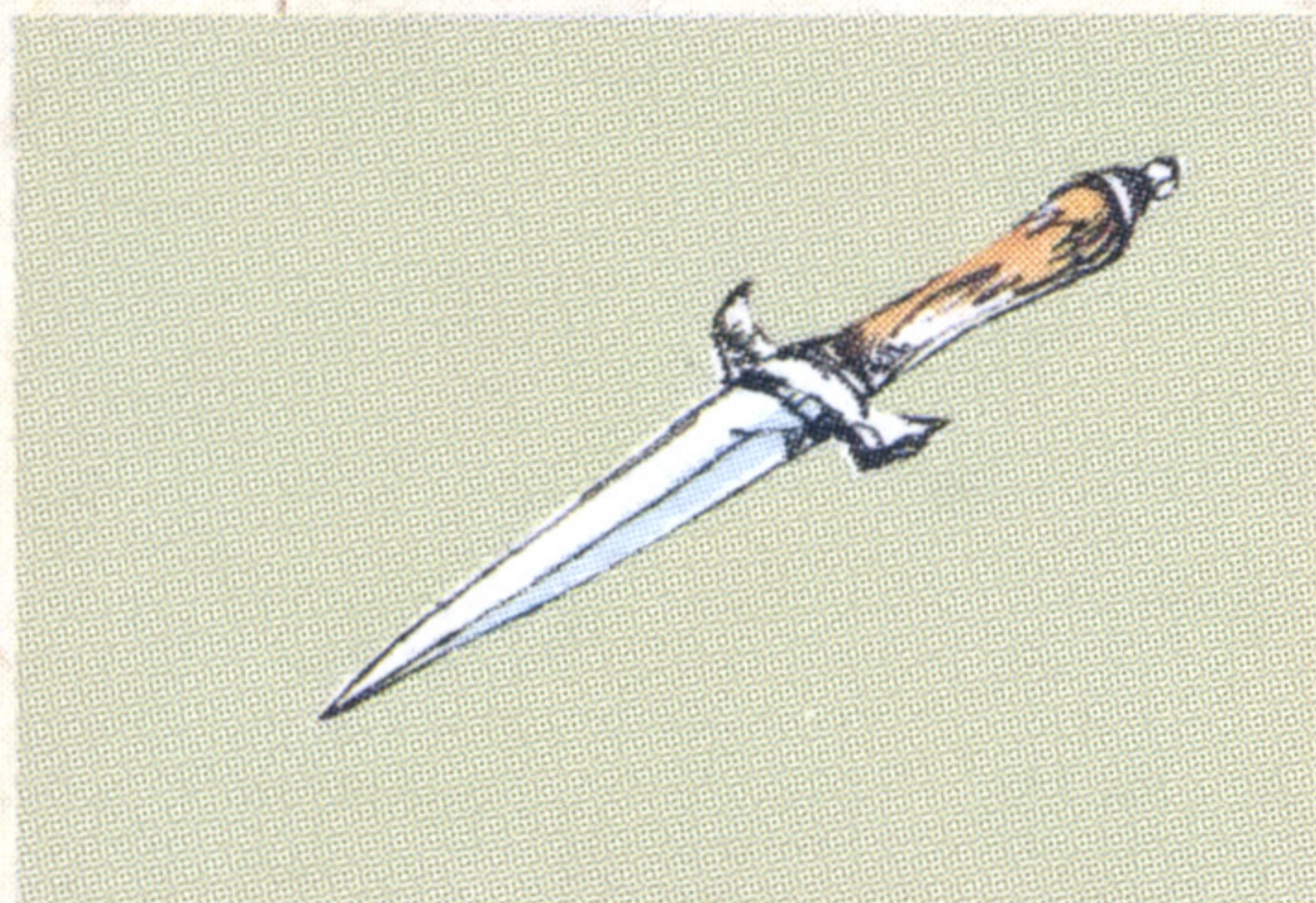
道具には、ここに書かれている以外にも、さまざまなものがあります。





カタログ(武器編)

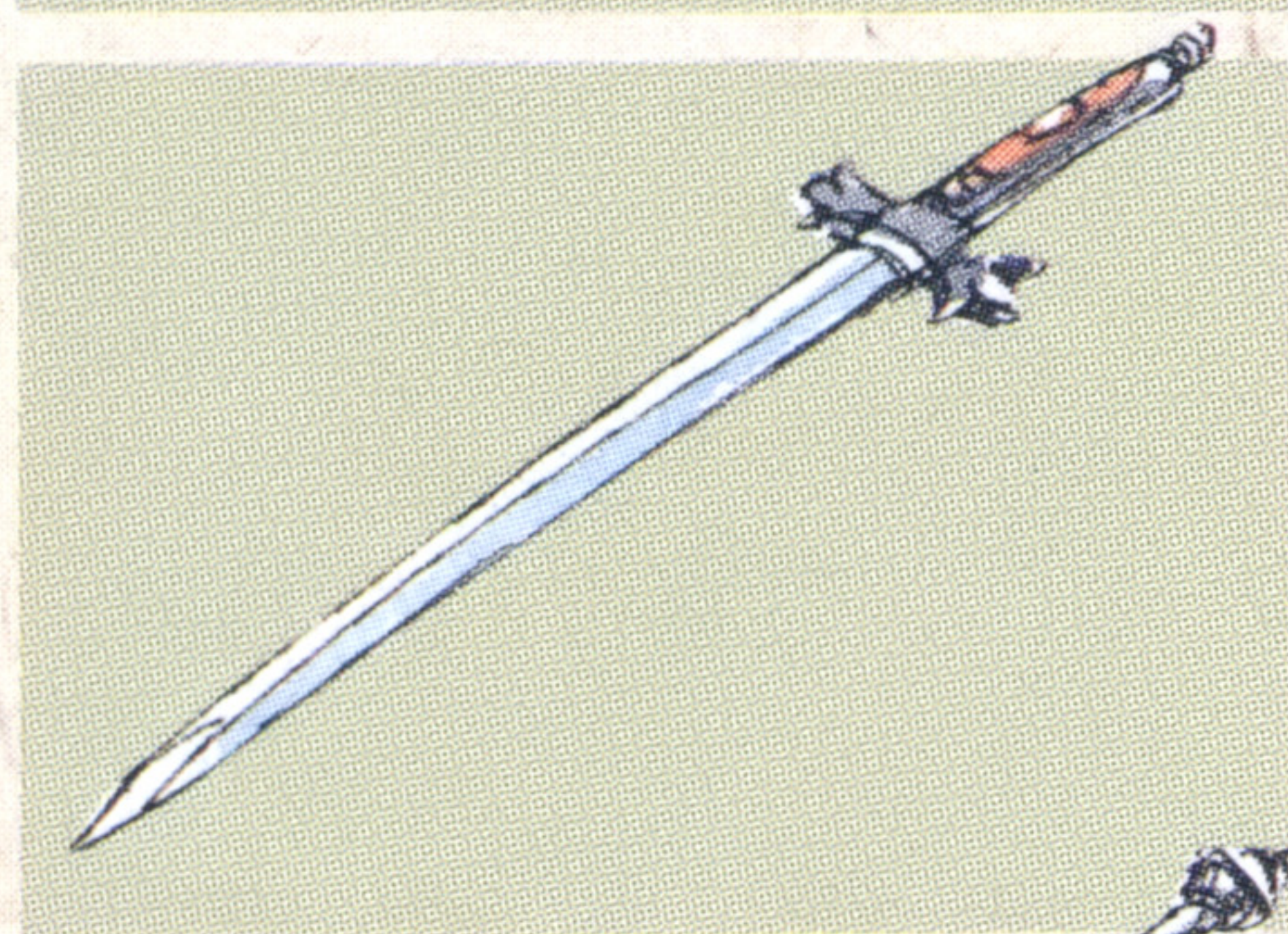
行く手を妨げる魔物たちとの戦いに、なくてはならないものが武器です。武器は1種類しか『装備』することができませんが、『後列』からの攻撃、うしろへさがった敵への攻撃などのためにも、いろいろと揃えておくくと便利です。



タンケン (短剣)

最低限必要な武器。

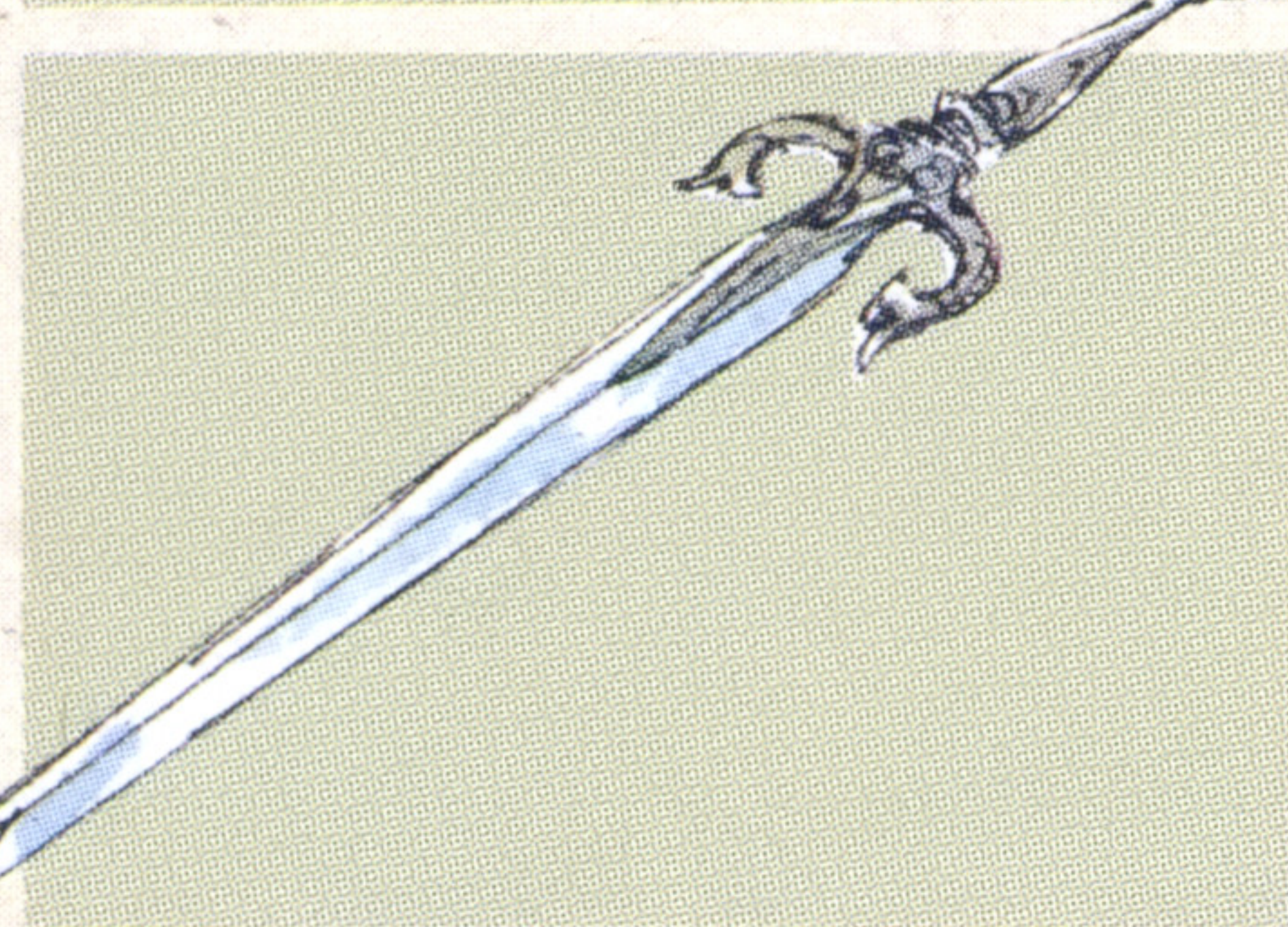
最初の村で手に入る。



せいどうのけん (青銅の剣)

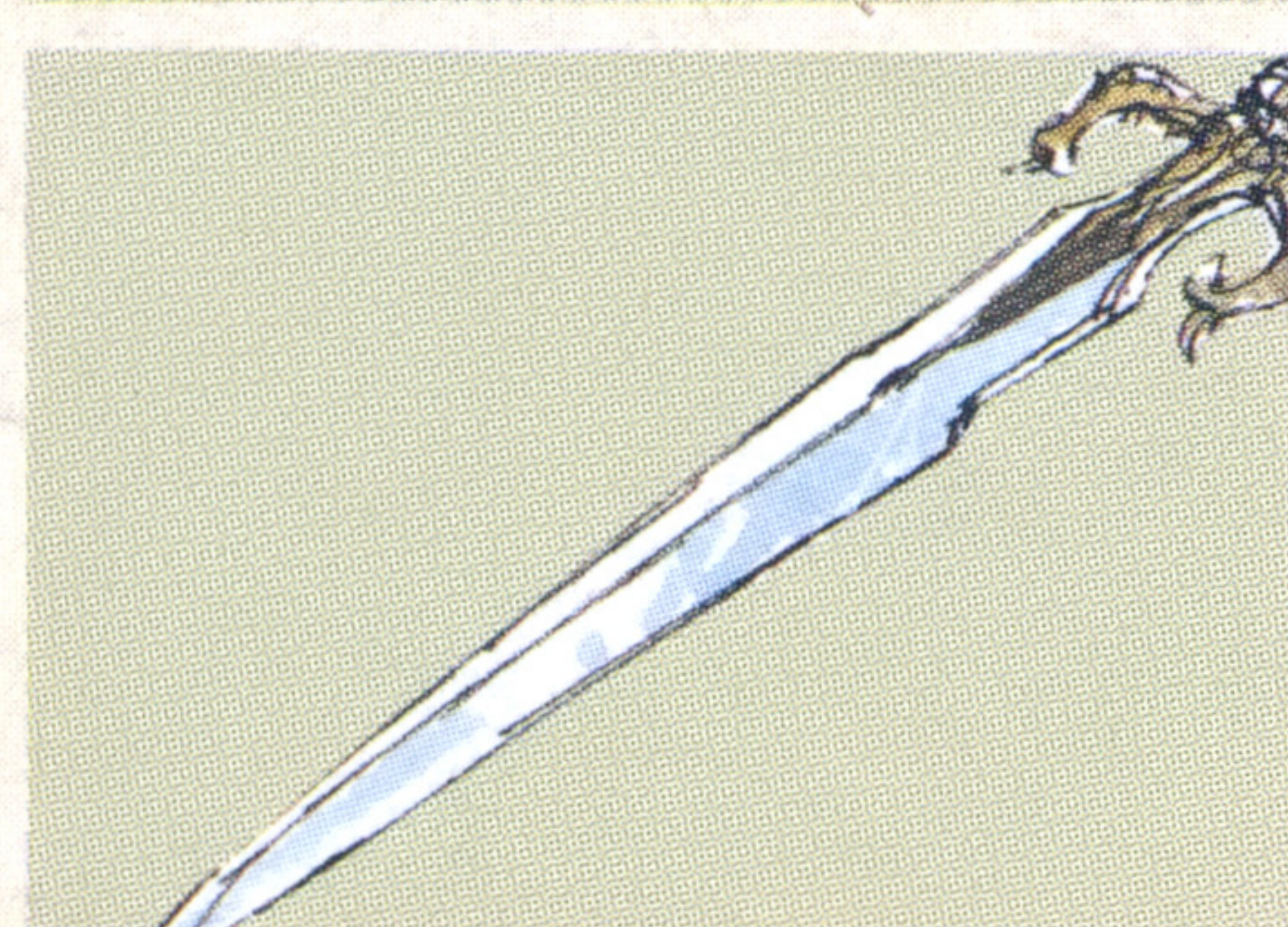
『短剣』と比べ、

値段に応じた攻撃力をもつ。



せんしのつるぎ (戦士の剣)

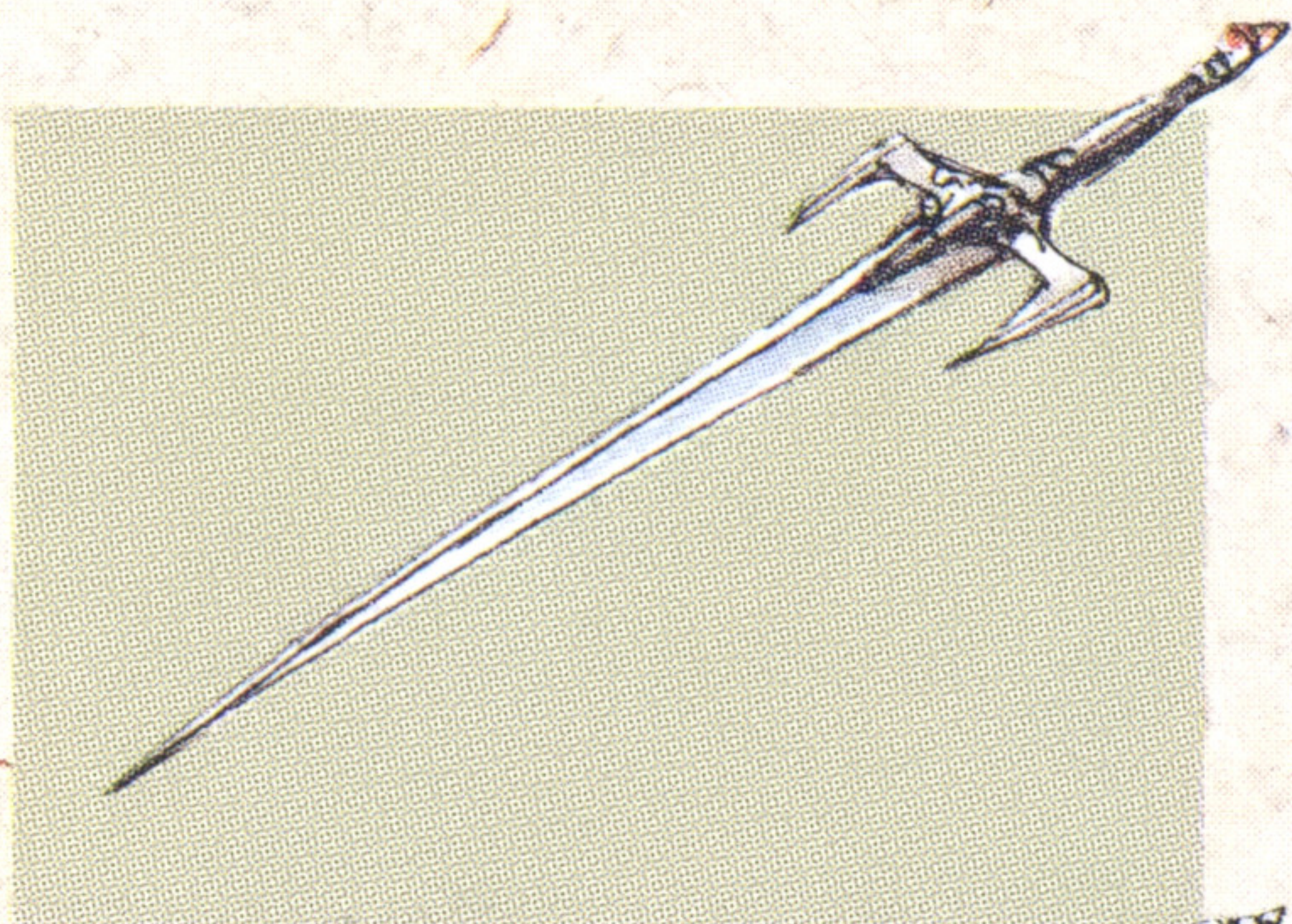
“勇気ある戦士”のためにつくられた武器。



くろがねのつるぎ (鉄の剣)

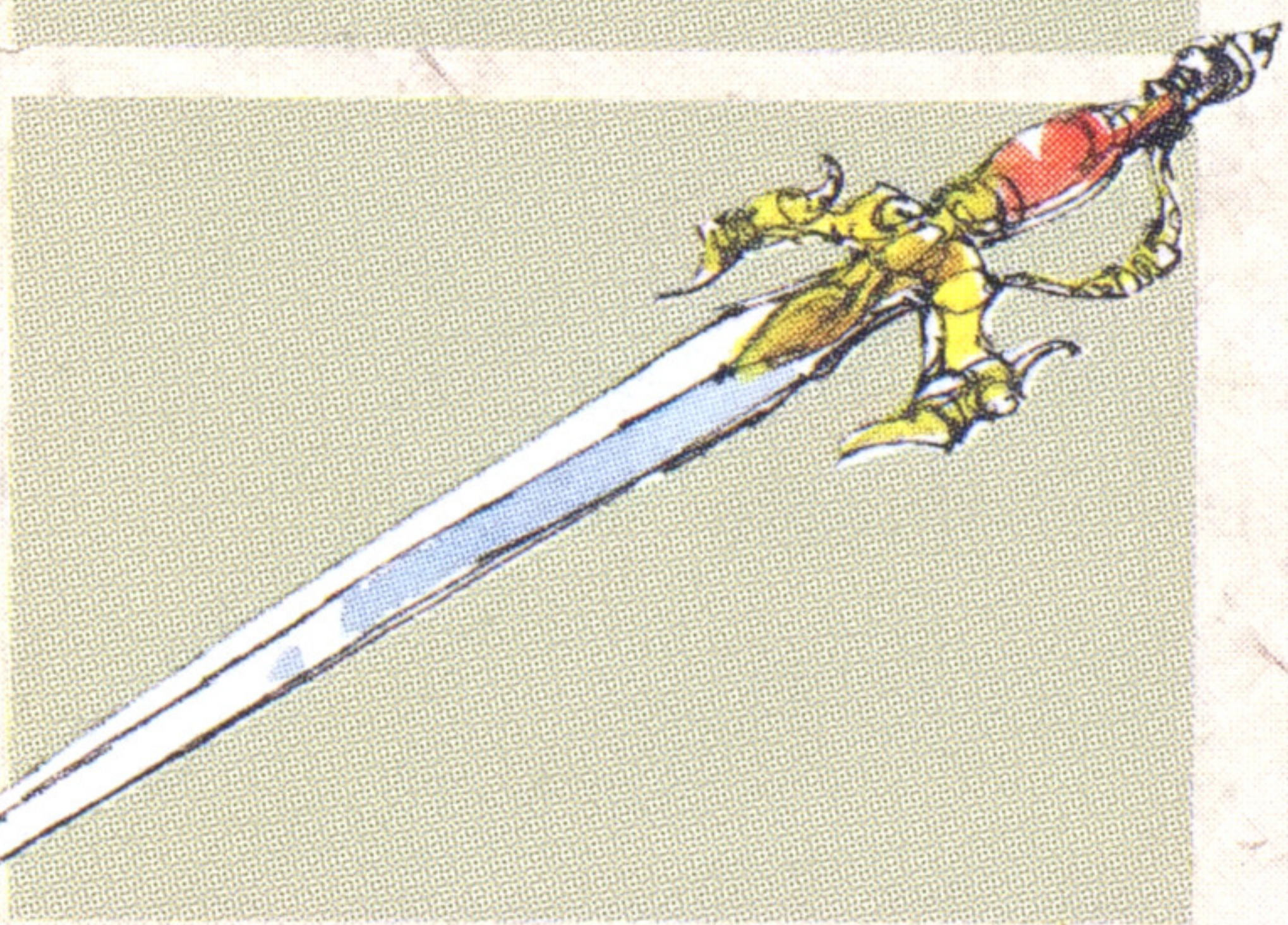
『戦士の剣』をパワーアップしたもの。





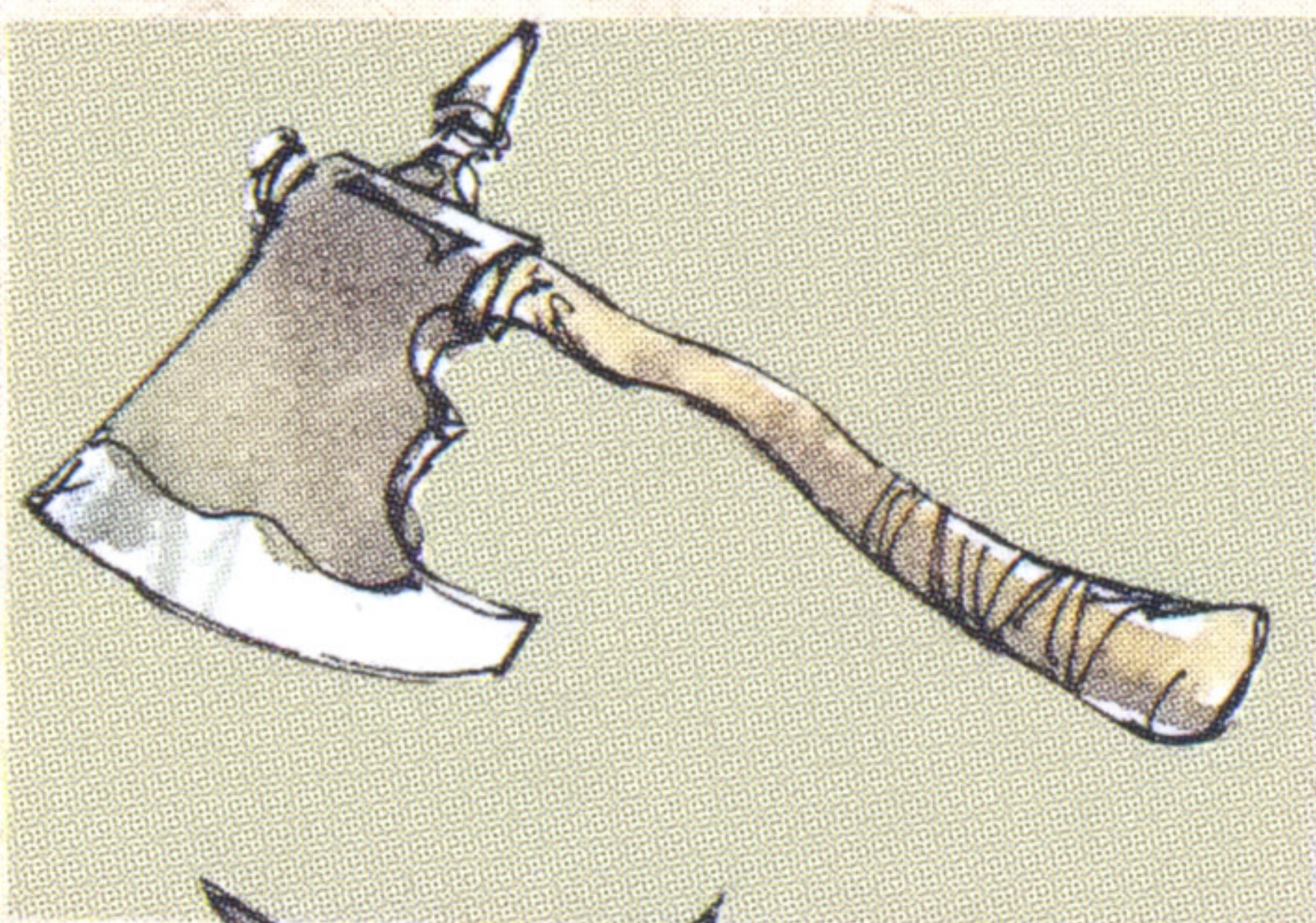
ぎんのつるぎ (銀の剣)

魔物の『魔法』を封じる力がある。



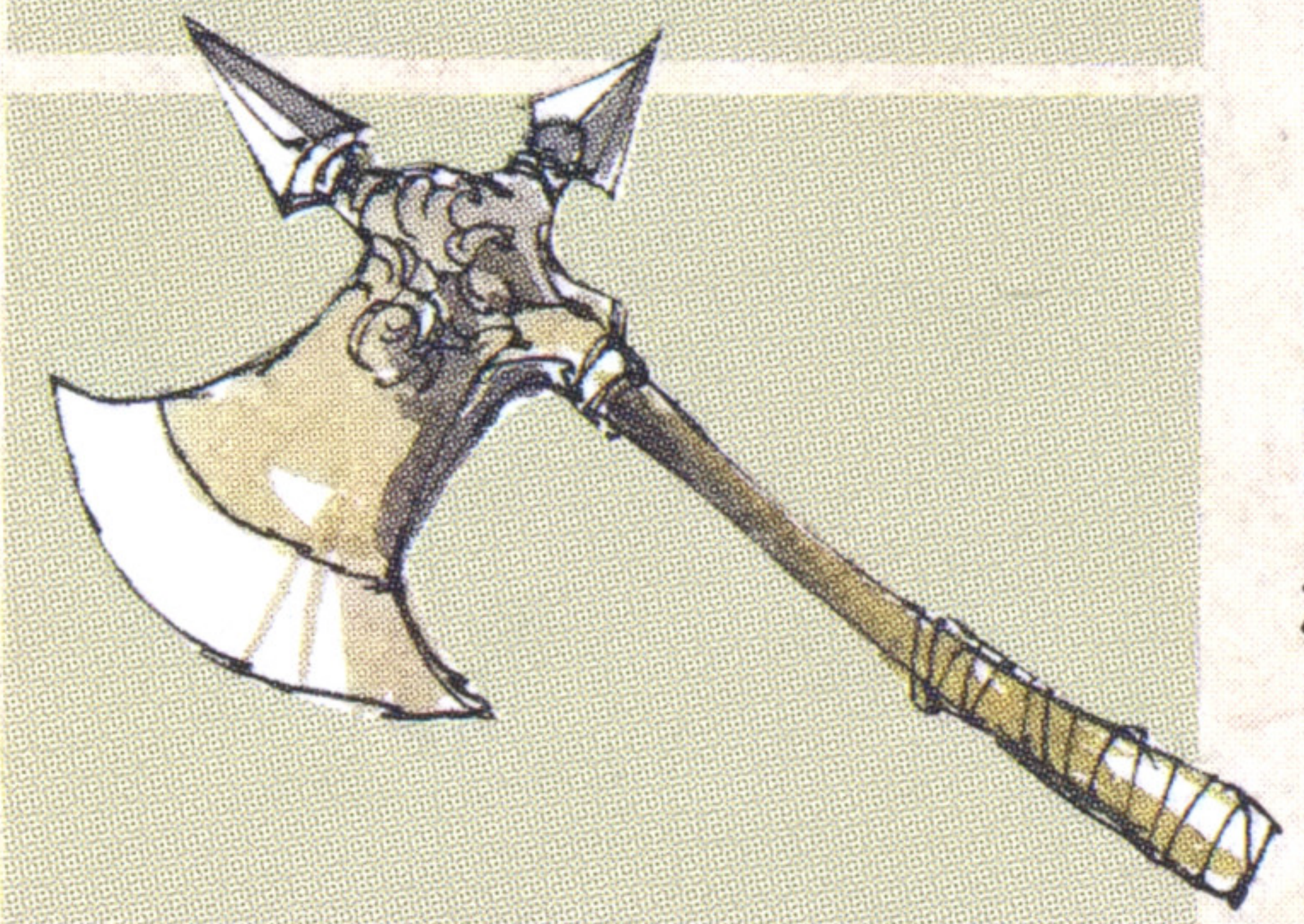
いだいなつるぎ (偉大な剣)

とある国の王様の持っていた
剣の模造品？！



せんしのおの (戦士の斧)

比較的軽量なので動きやすくできて
いる。



たたかいのおの (戦いの斧)

相当な破壊力を持つ、戦い易い武器。



くまのつめ (熊の爪)

至近距離の敵に対しては、
殺傷力が高い。





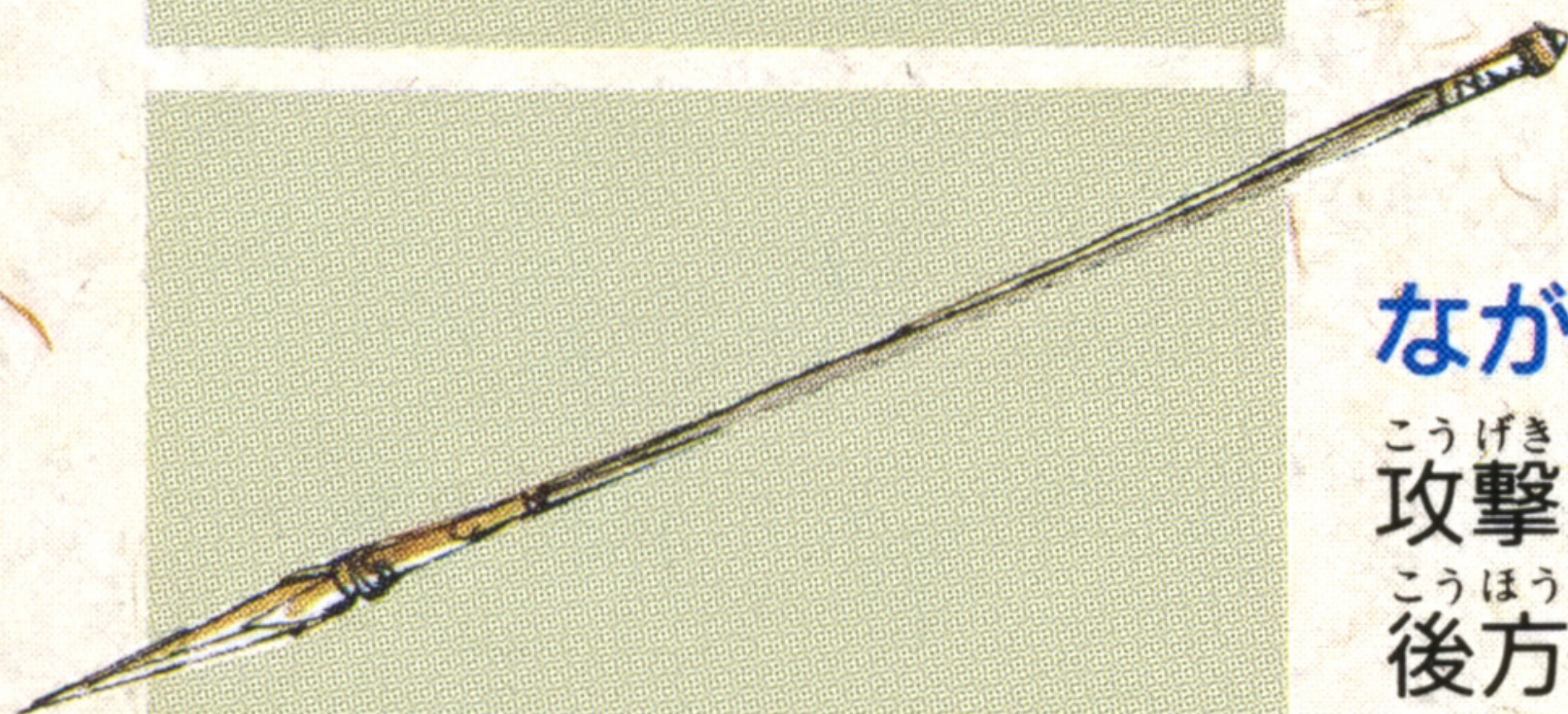
ししのつめ (獅子の爪)

こうげきりょく
攻撃力はかなりあるが、
こうほう てき
後方の敵には…。



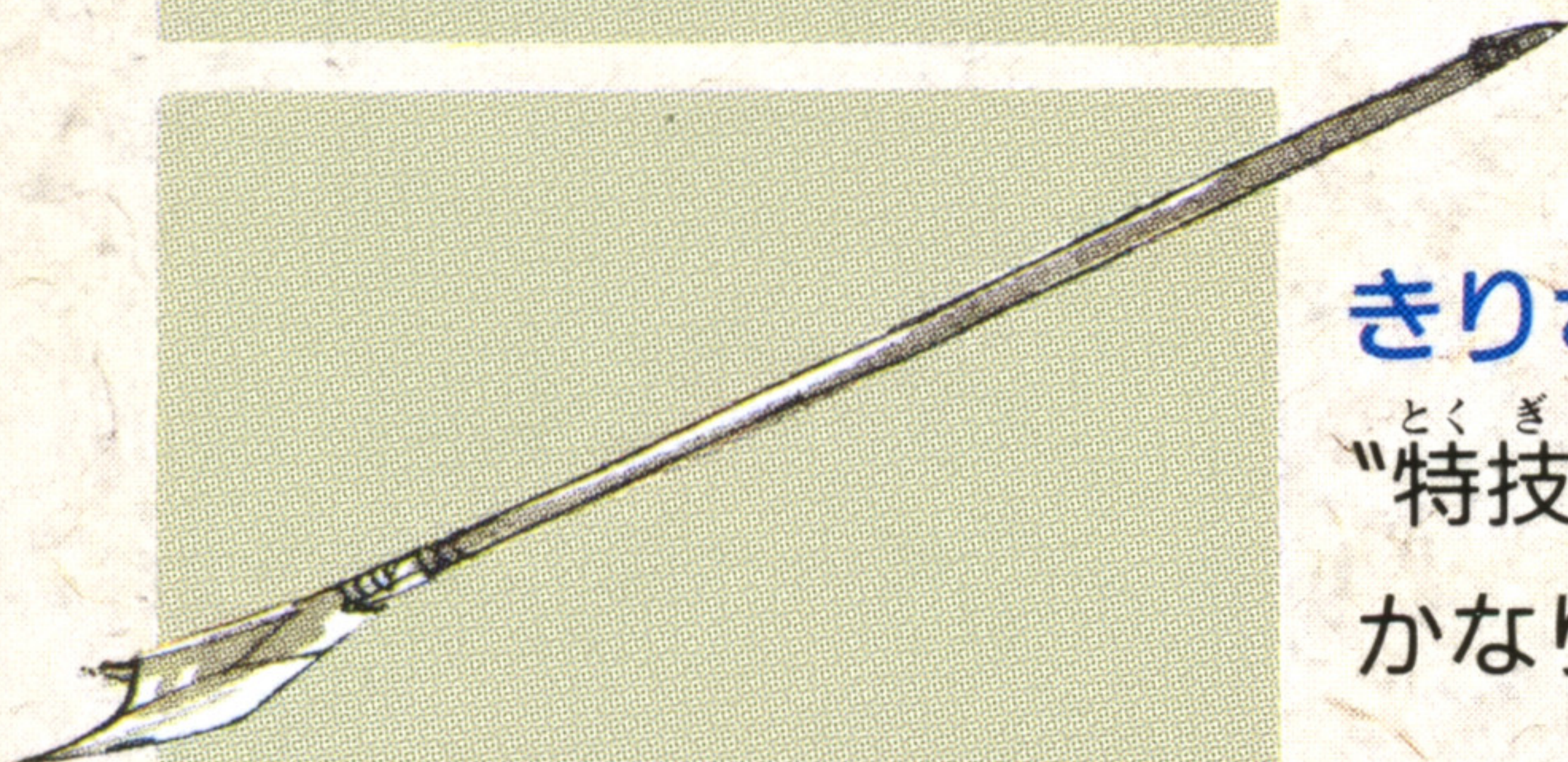
ほのおのこぶし (炎の拳)

『つめ』をパワーアップ。
そうとう は かいりょく も
相当な破壊力を持つ。



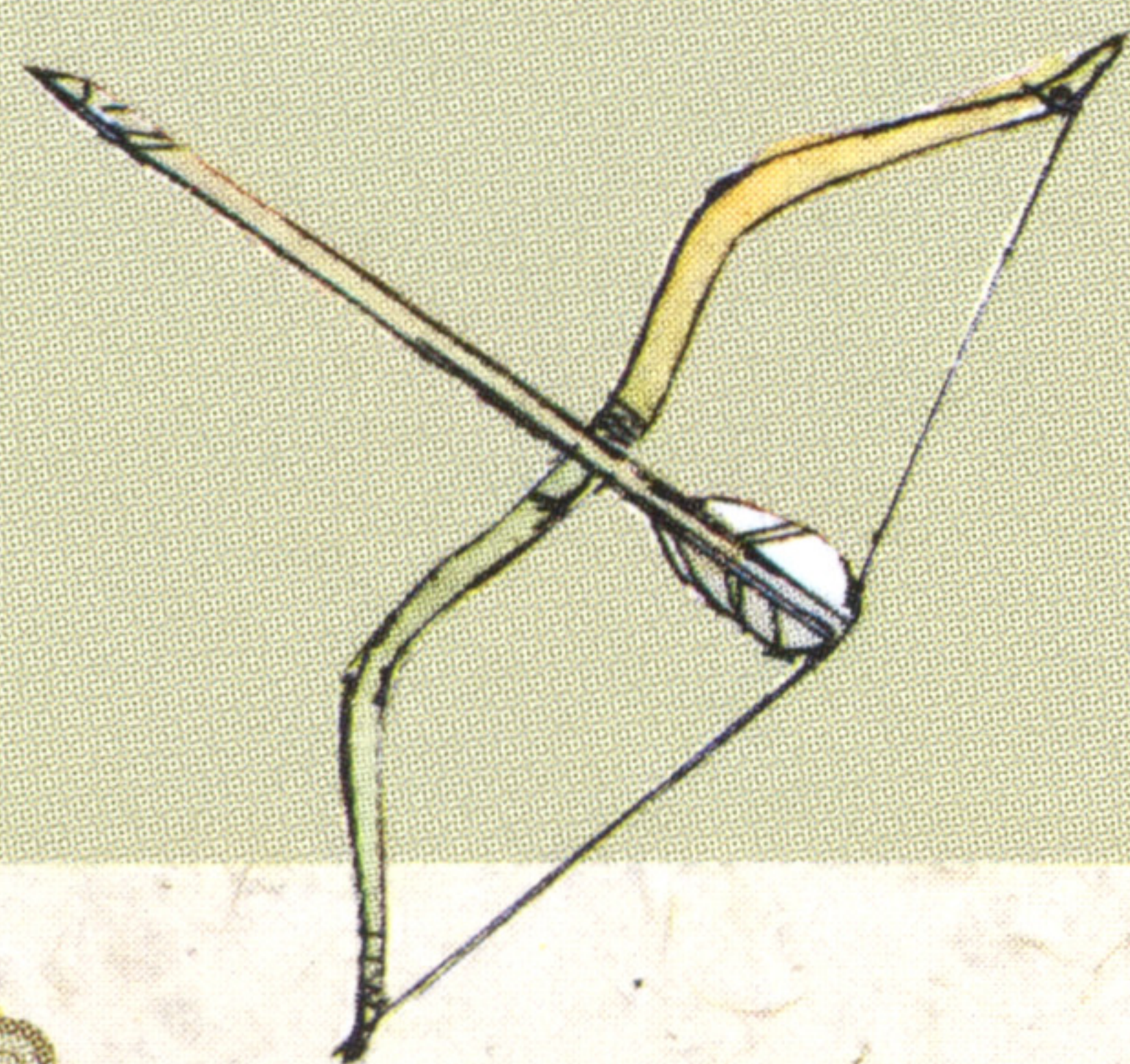
ながやり (長槍)

こうげきりょく
攻撃力はそれほどないが、
こうほう てき ゆうこう
後方の敵にも有効。



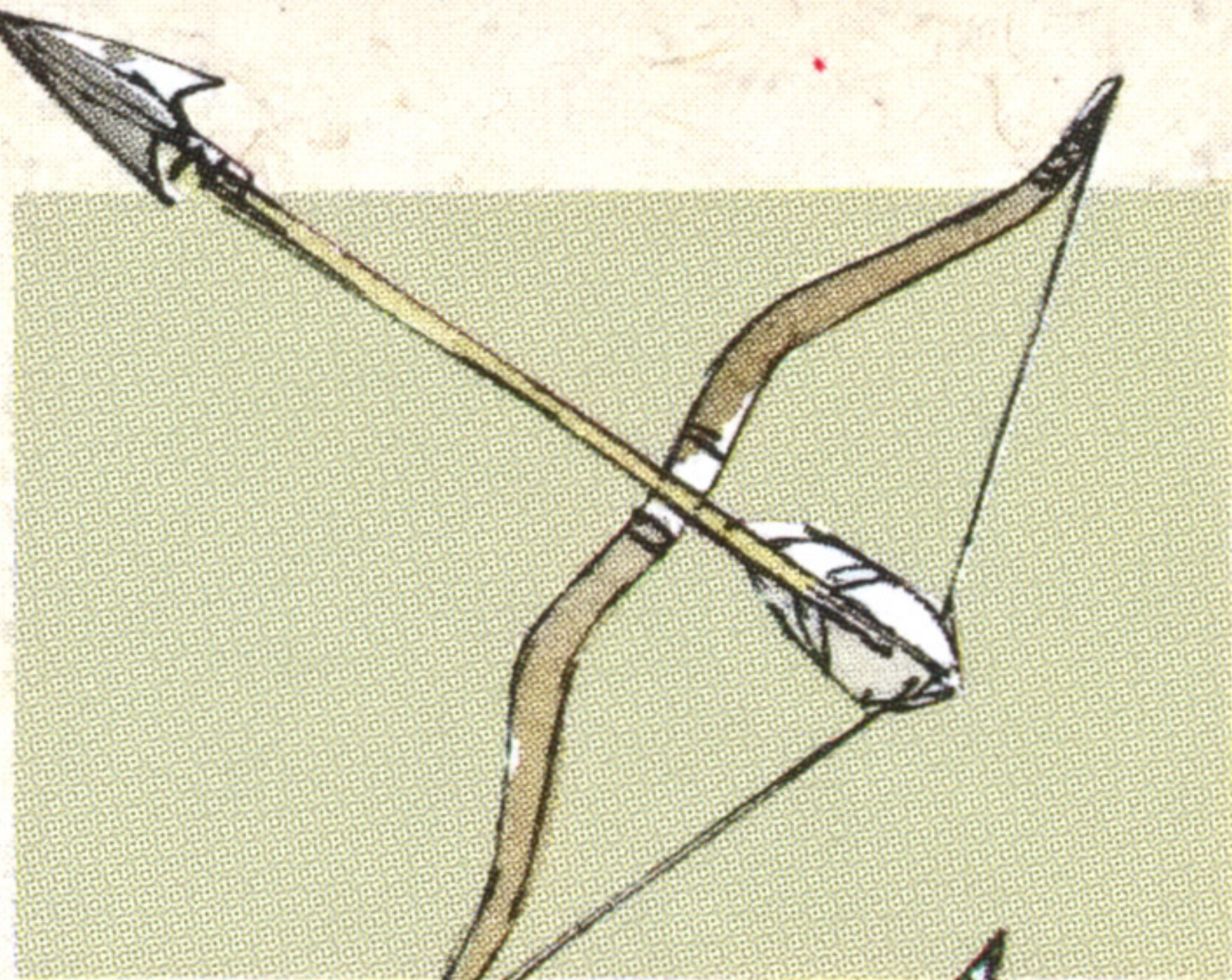
きりさきのやり (切り裂きの槍)

とくぎ み
“特技”を身につければ、
ゆうこう ぶき
かなり有効な武器。



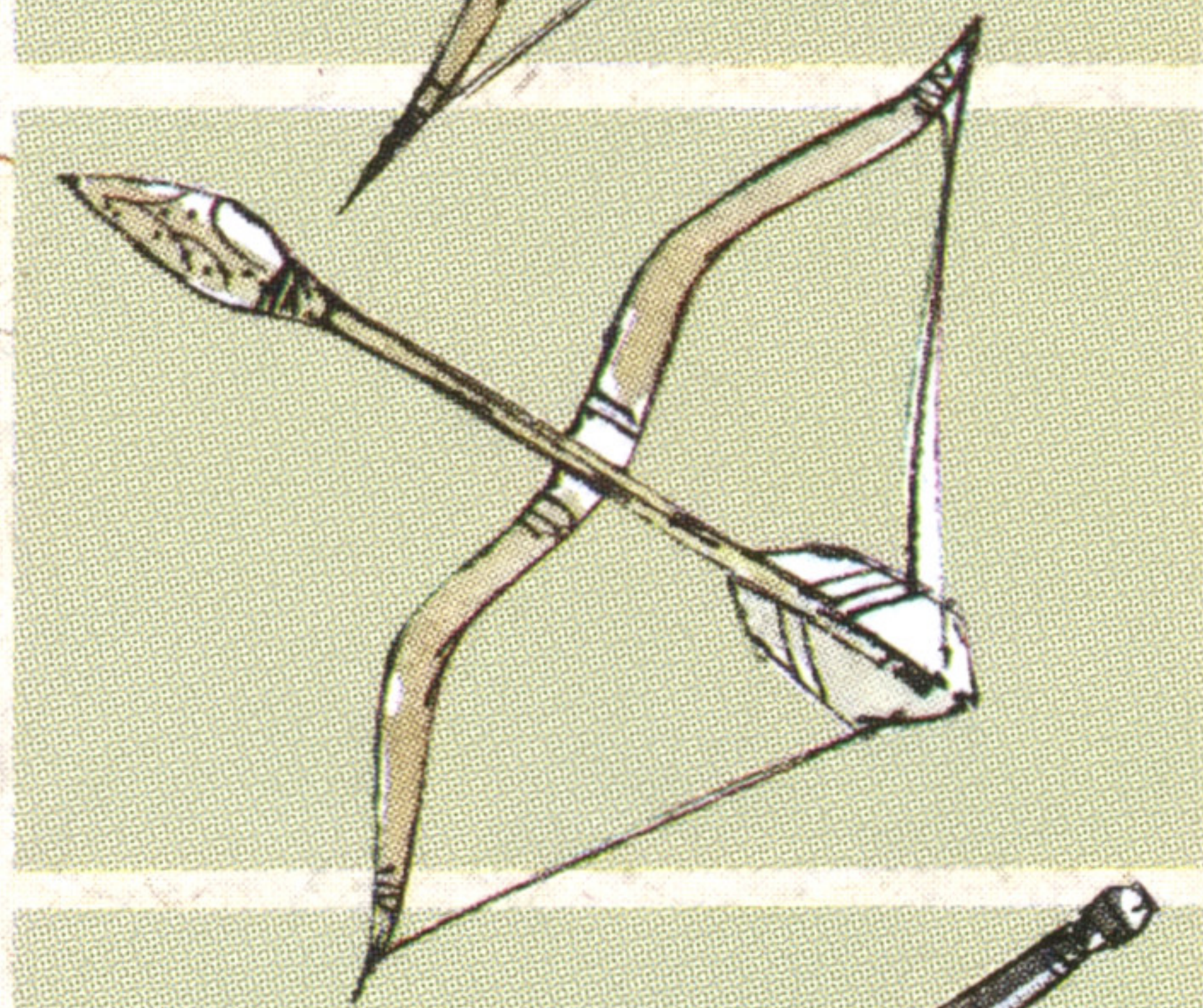
きのゆみ (木の弓)

はな てき こうか
離れた敵にも効果があるが、
は かいりょく
破壊力には？



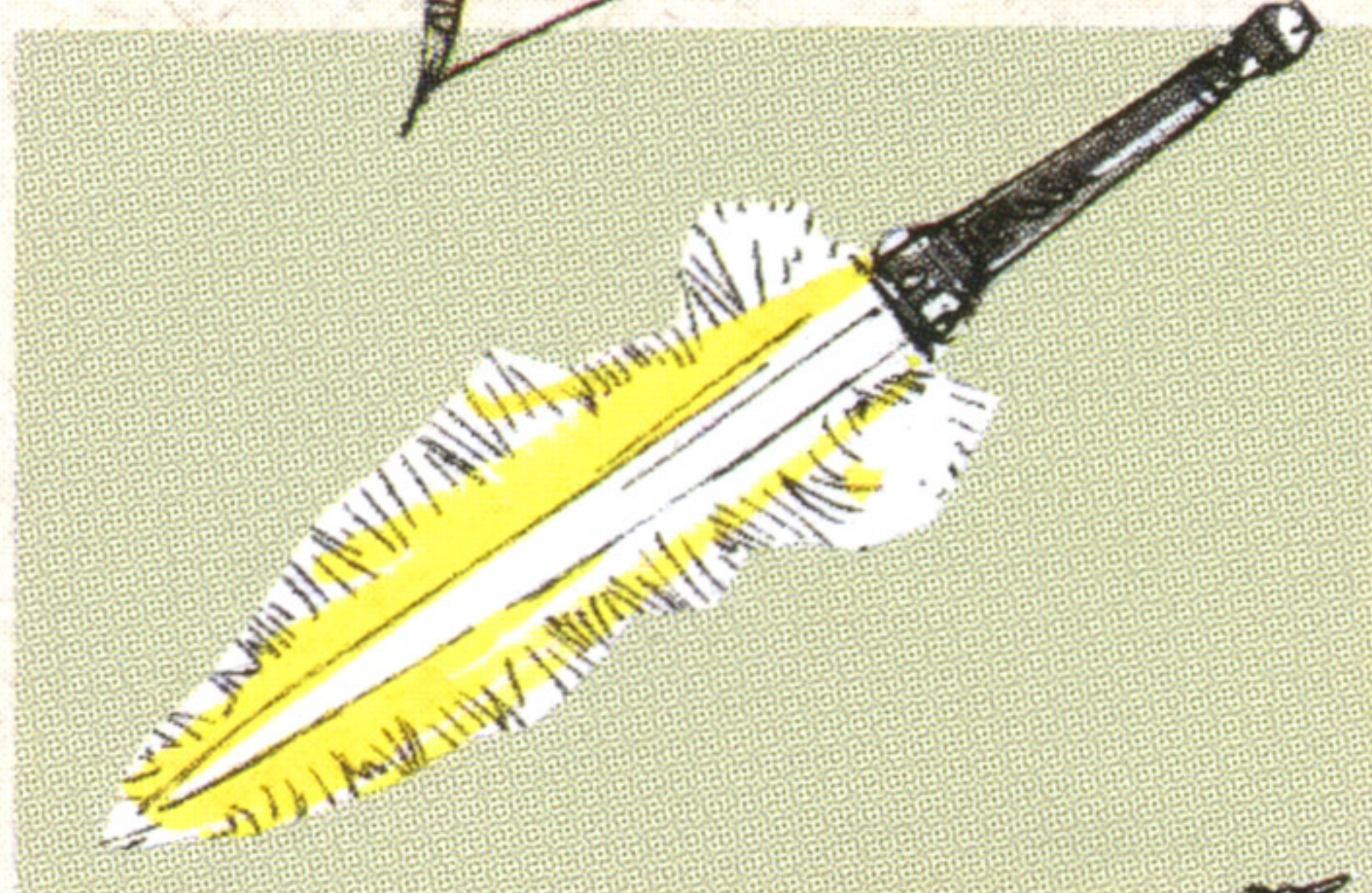
くろがねのゆみ (鉄の弓)

てき こうげき つか
敵の攻撃をかわしながら使うのに
こう か あり
効果有。



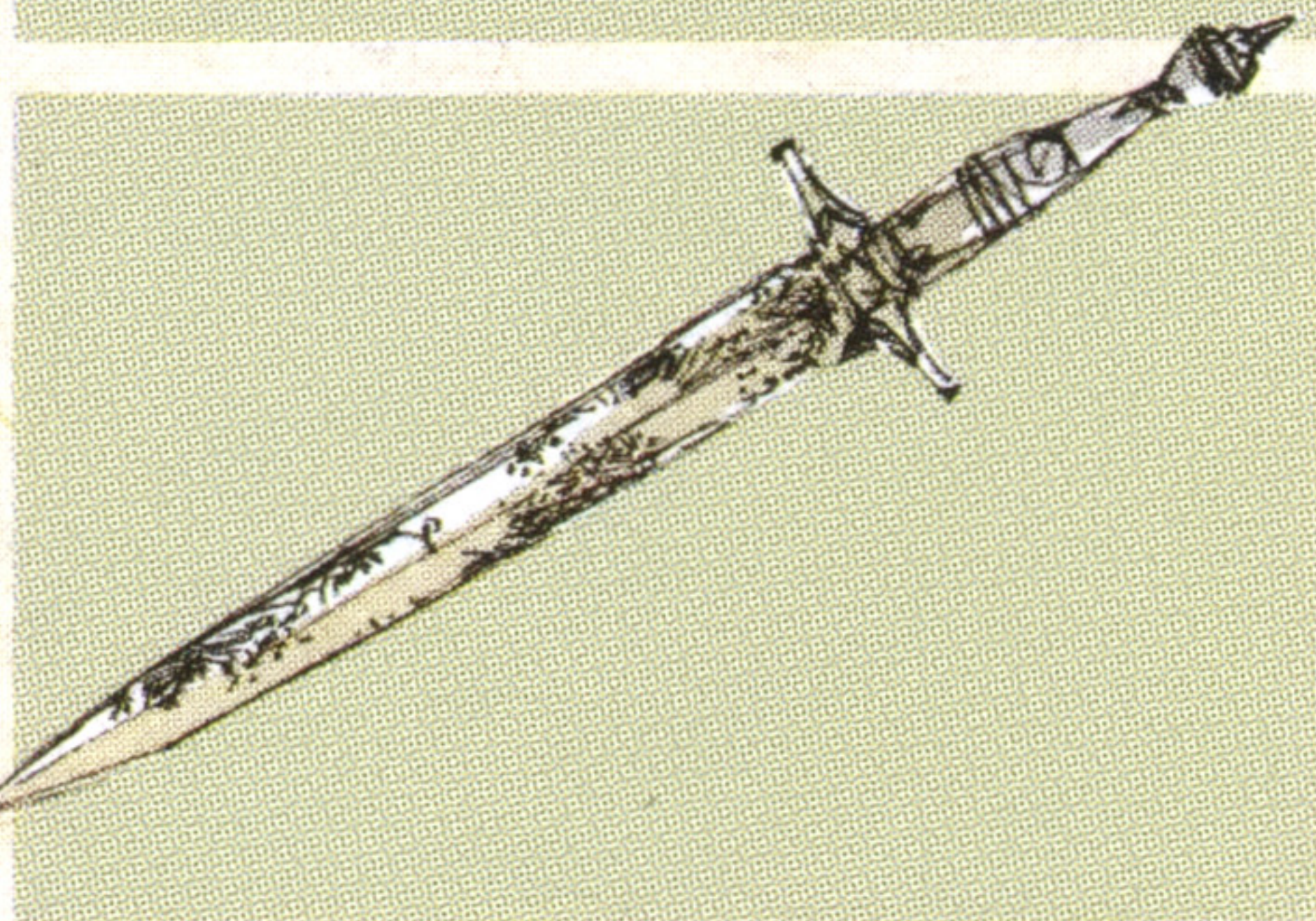
いしゆみ (石弓)

ぶ き ゆうこう
武器としては有効。
ただ、使いこなすのが…。



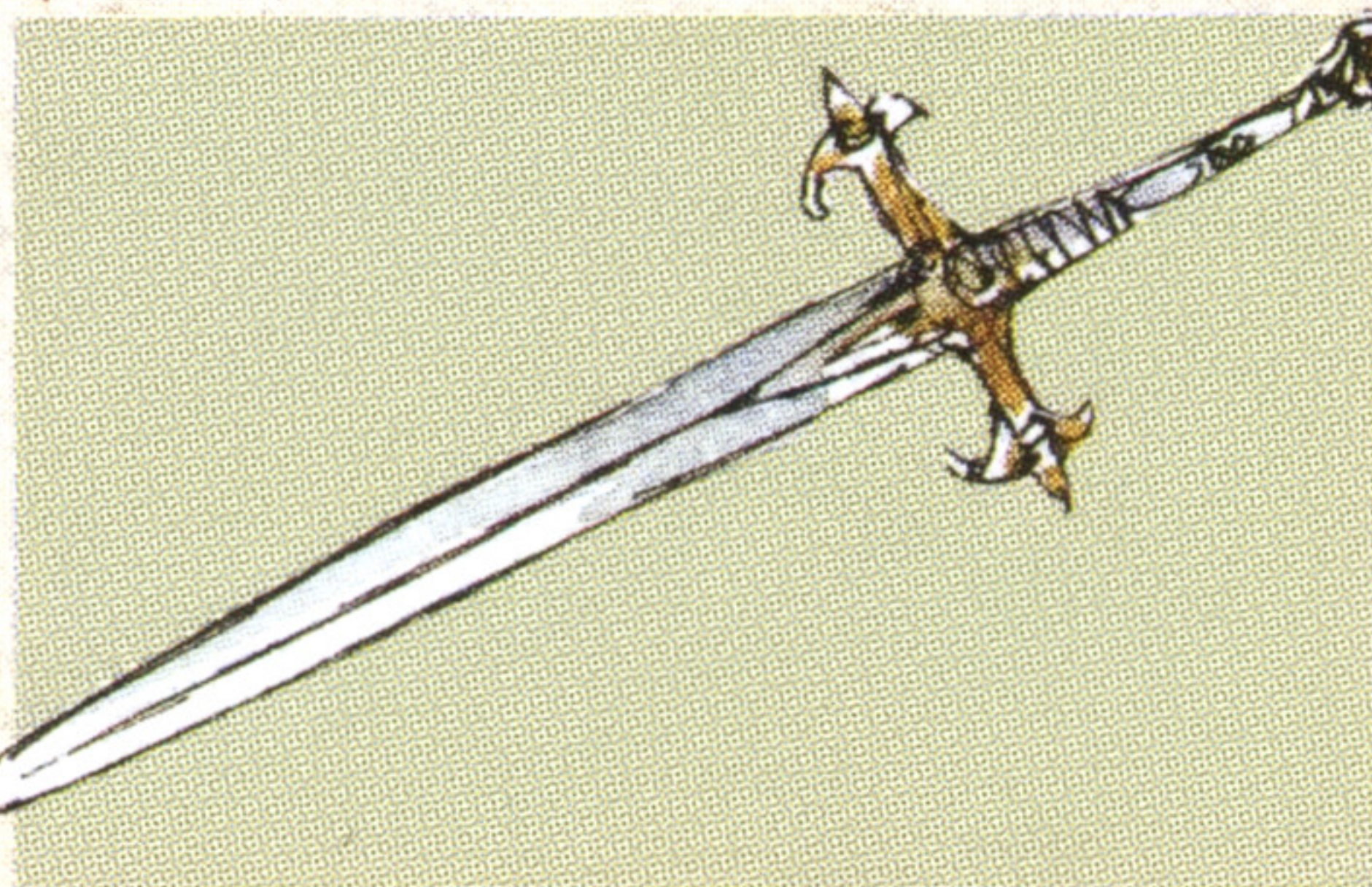
りりょくのけん (理力の剣)

まほう ちから こうげきりょく てん か つるぎ
“魔法の力”を攻撃力に転化する剣。



さびたつるぎ (錆びた剣)

みが さい こうげきりょく
磨いてもらうことで攻撃力が
ふっかつ
復活する?!



ゼウスのつるぎ (ゼウスの剣)

さいきょう は かいりょく も
最強の破壊力を持つ、といわれる
でんせつ ぶ き
伝説の武器。

ぶ き か いがい
武器には、ここに書かれているもの以外にも、さまざまなものがあります。



カタログ(防具編)

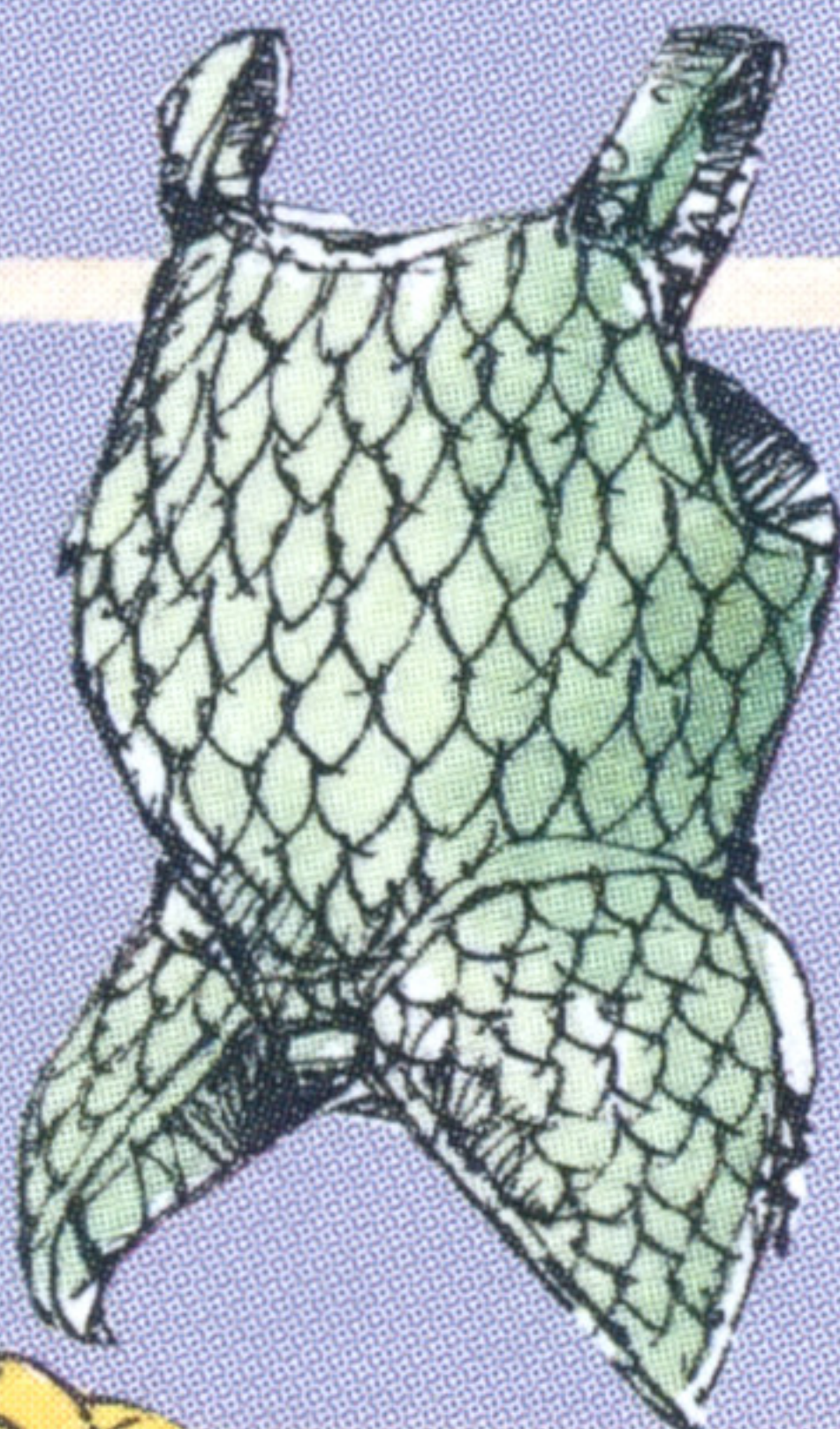
肉体を守るための防具には、5種類【頭：仮面・兜など、体：服・鎧など、持つもの：盾、身につけるもの：マント、その他：指輪など】あります。

金額、効果を検討して『装備』してください。



かわのふく (皮の服)

防具、というよりも、洋服に近い？



うろこのよろい (鱗の鎧)

『鎧』と呼べるだけの防御力は持っている。



ししのけがわ (獅子の毛皮)

かなりの耐久力を持つ、戦士のための防具。



えいゆうのよろい (英雄の鎧)

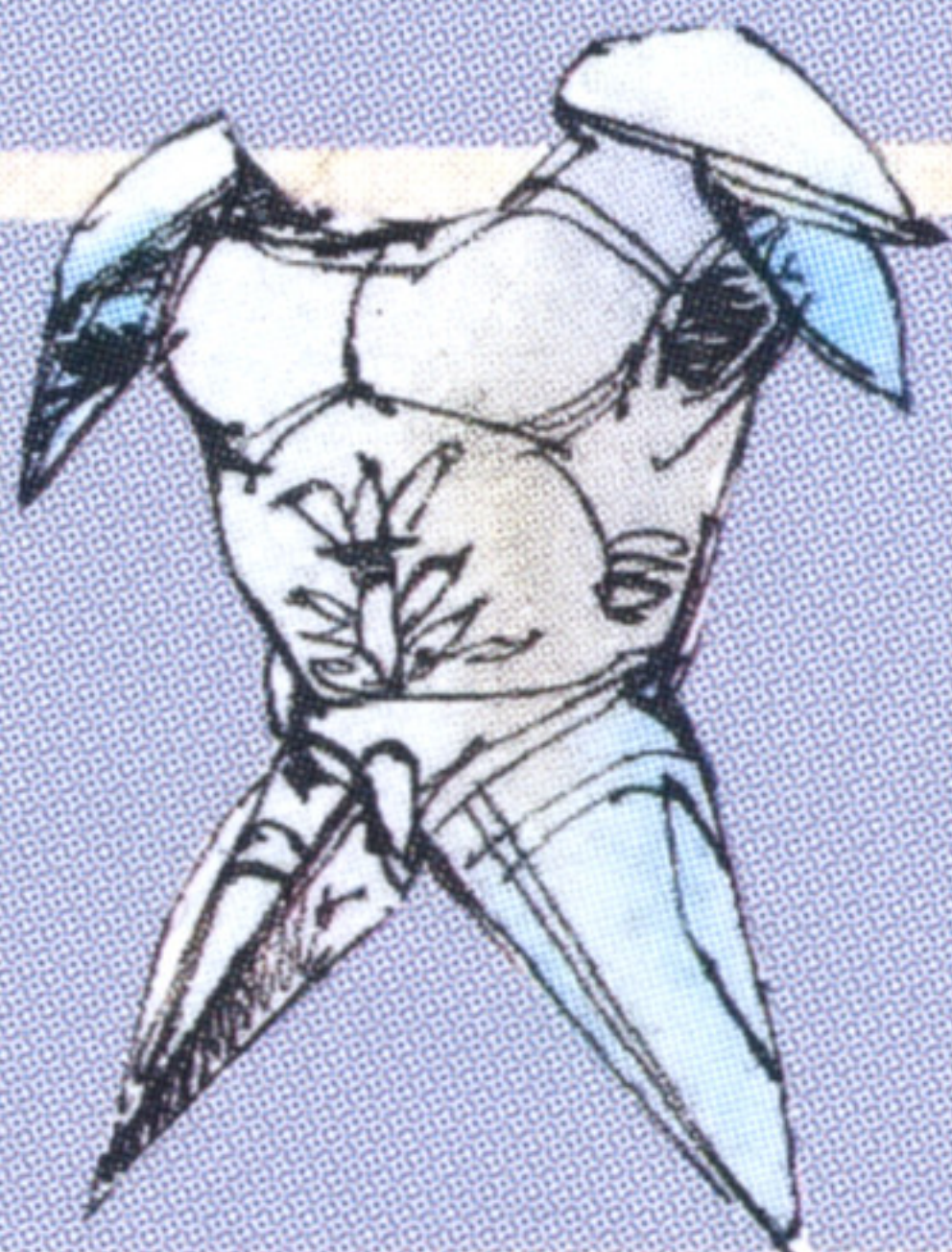
“伝説の英雄”が持っていたといわれる。





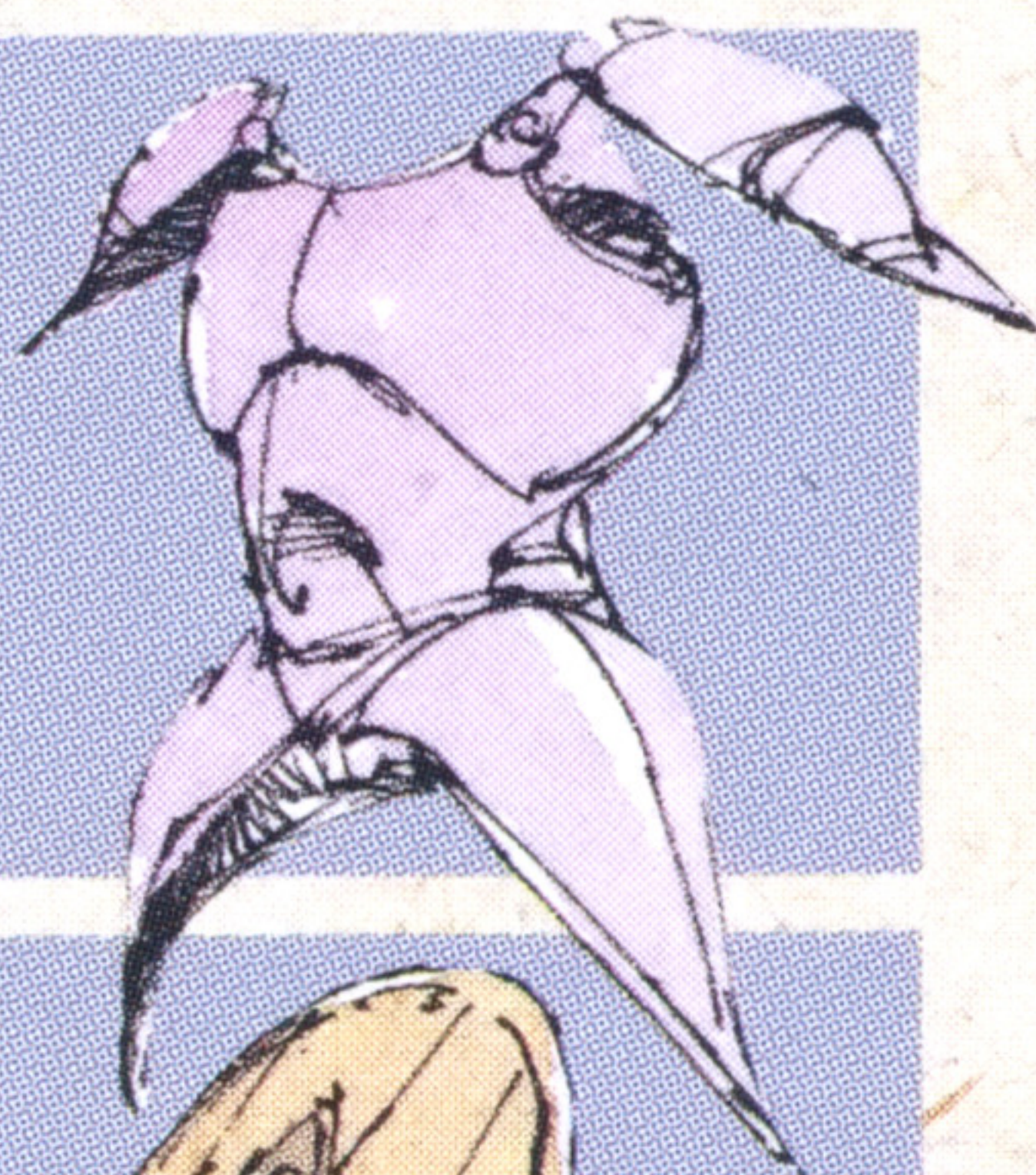
さんごのよろい (珊瑚の鎧)

ある種の魔法に耐性がある。防御力も高い。



アテナのよろい (アテナの鎧)

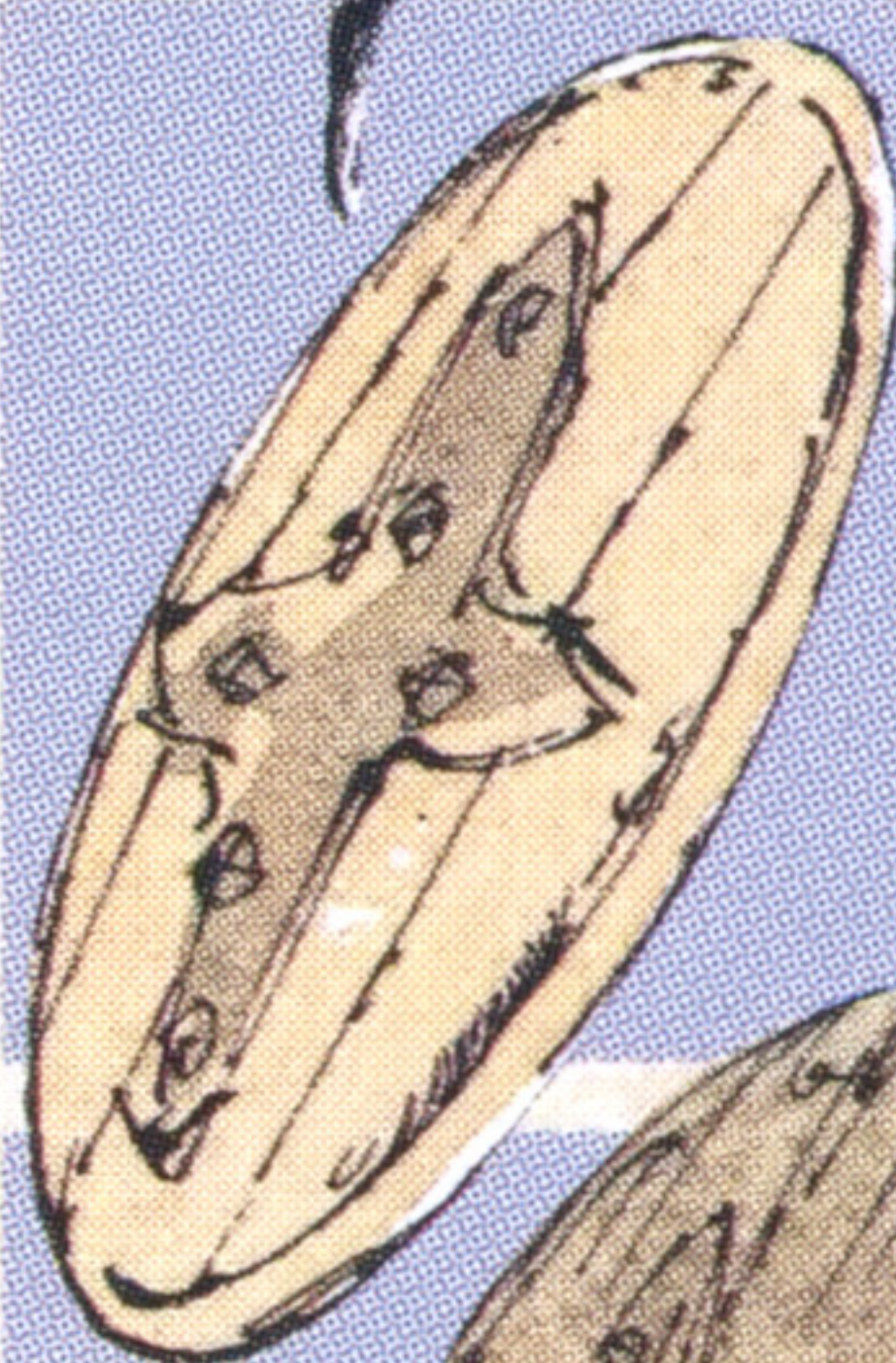
"戦いの女神"の名を持つだけのことはある。



やすらぎのよろい (やすらぎの鎧)

防御力は相当の鎧。

不思議な力も持っている。



きのたて (木の盾)

取りあえずは『装備』しておいても…。



こくたんのたて (黒檀の盾)

値断の割には、防御力のある盾。



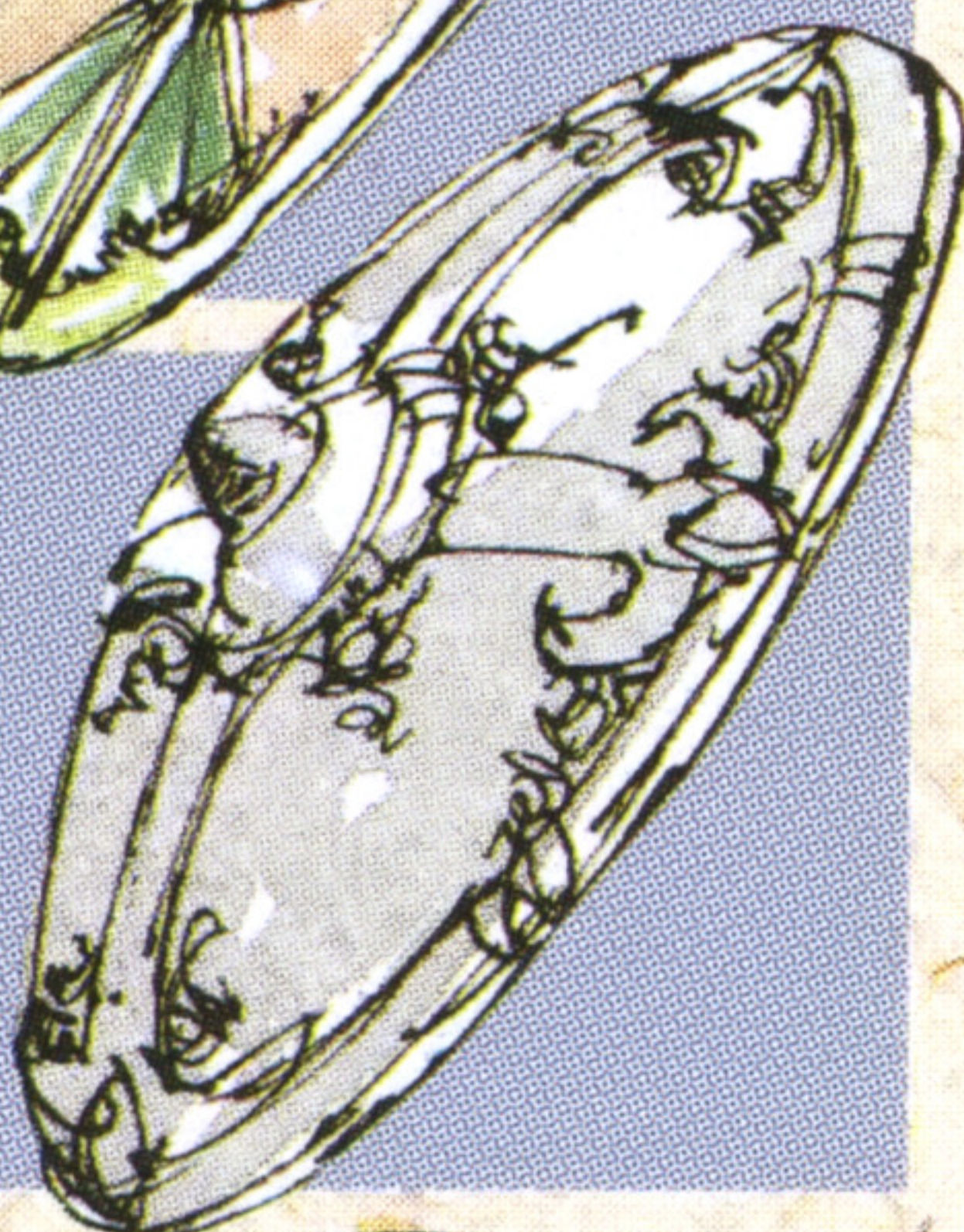
せいどうのたて (青銅の盾)

戦士の盾としては、持っていて損はない?!



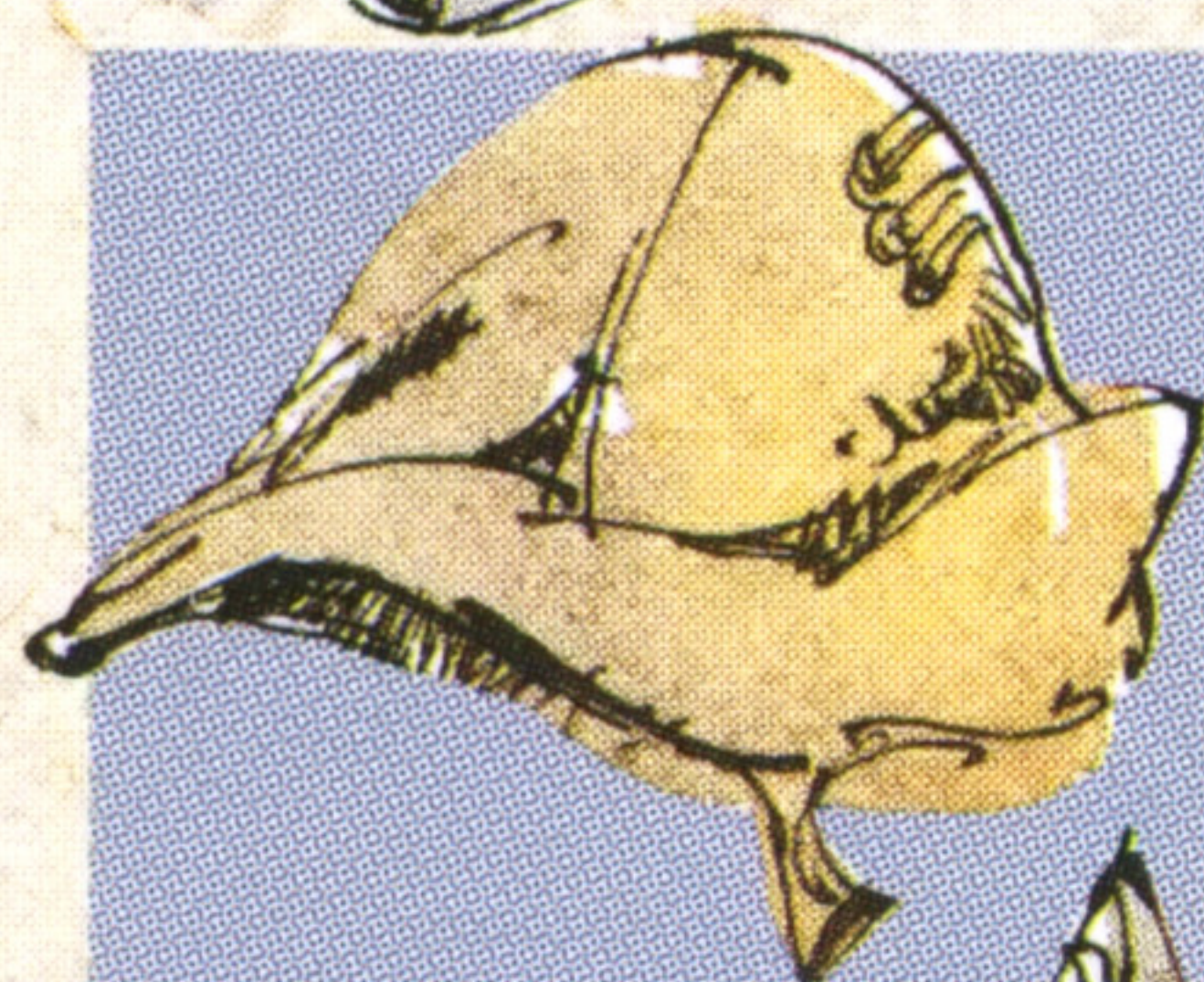
えいゆうのたて (英雄の盾)

もじどお えいゆう な ぼうぐ
文字通り“英雄”の名にふさわしい防具。



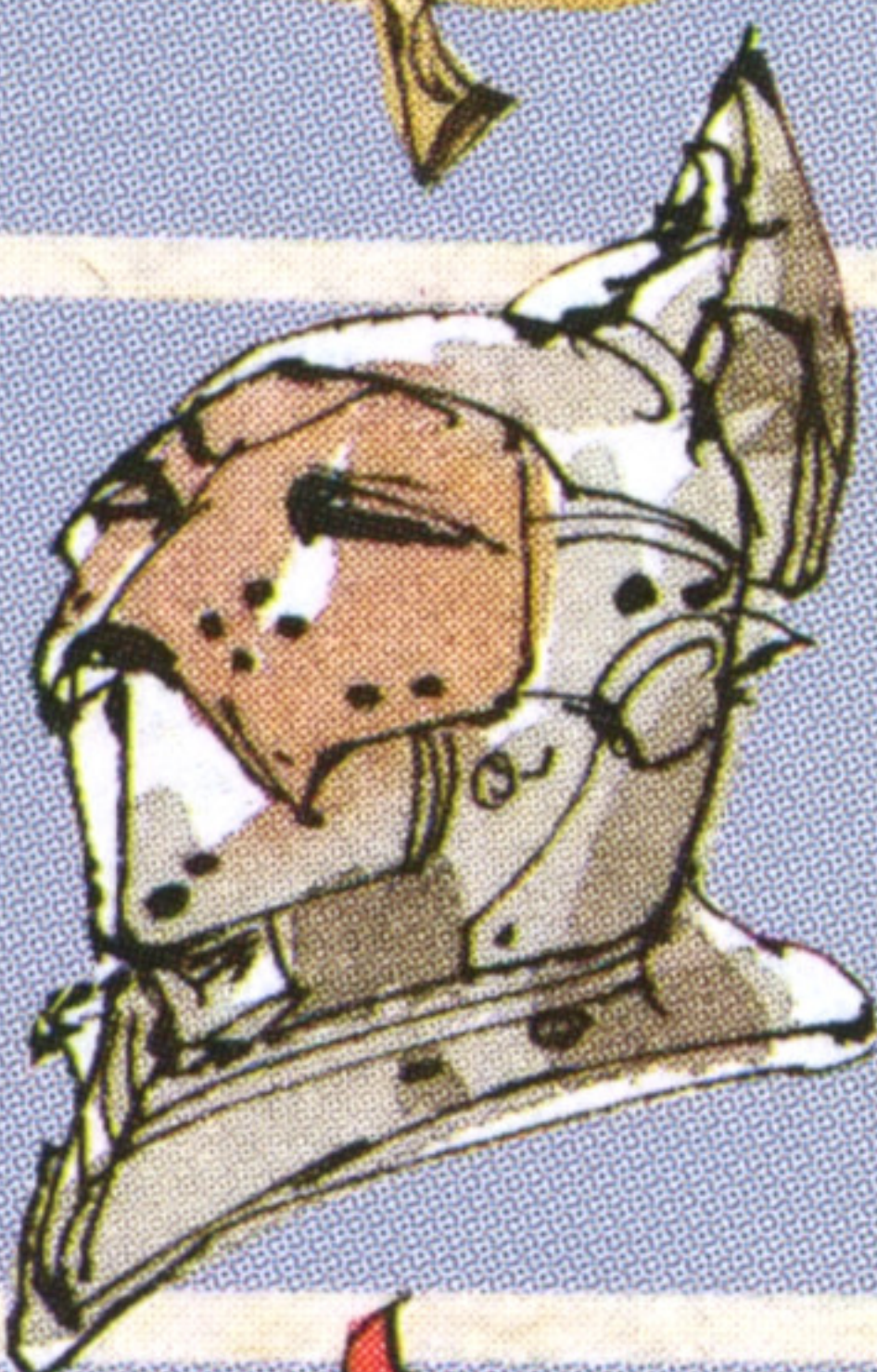
ぎんのたて (銀の盾)

ぎん たて ぼうぎよりよく たか
銀でつくられた盾。防御力はかなり高い。



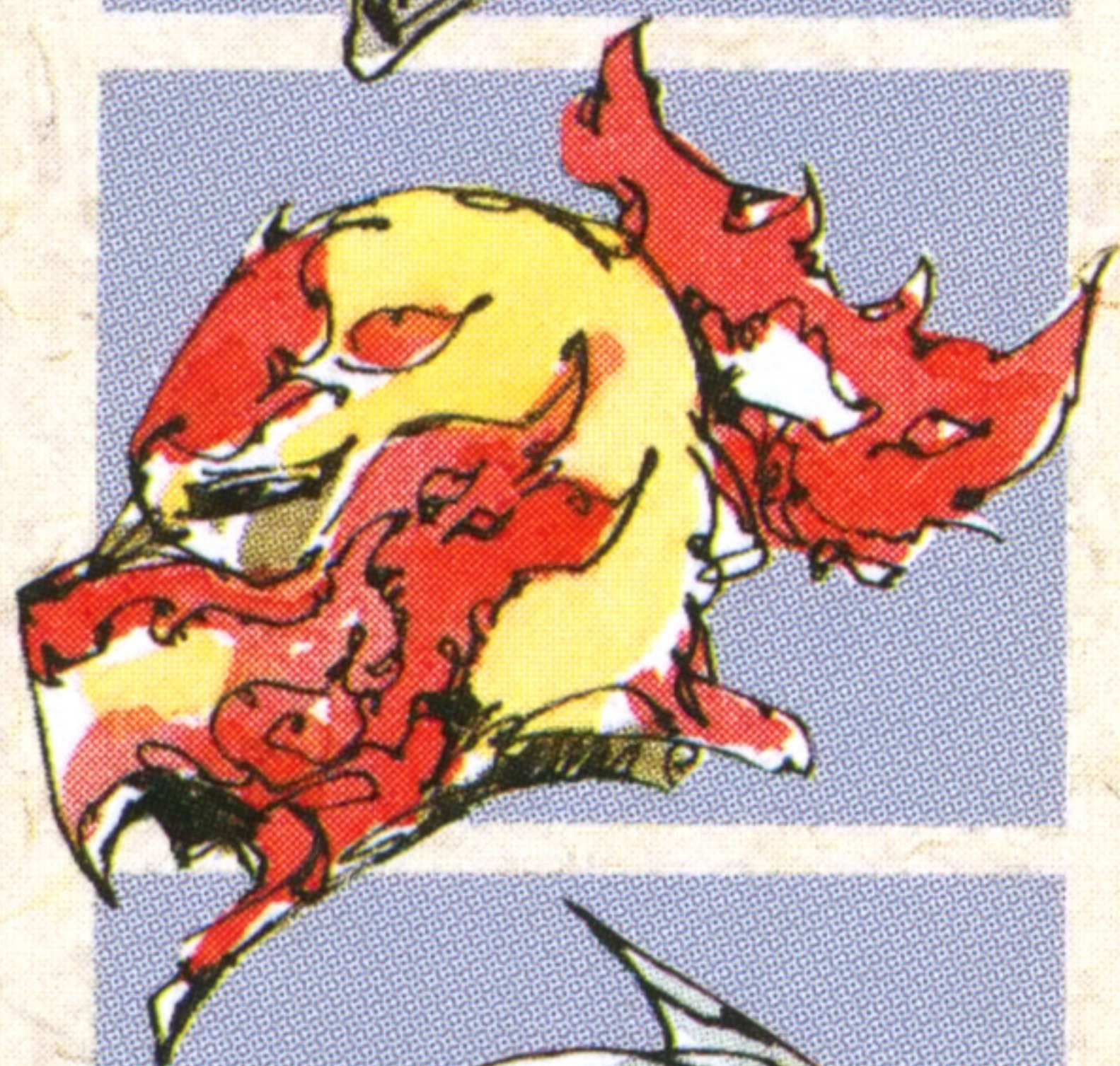
かわのぼうし (皮の帽子)

かぶと よ ほんとう ぼうし
兜と呼ぶよりは、本当に『帽子』として…。



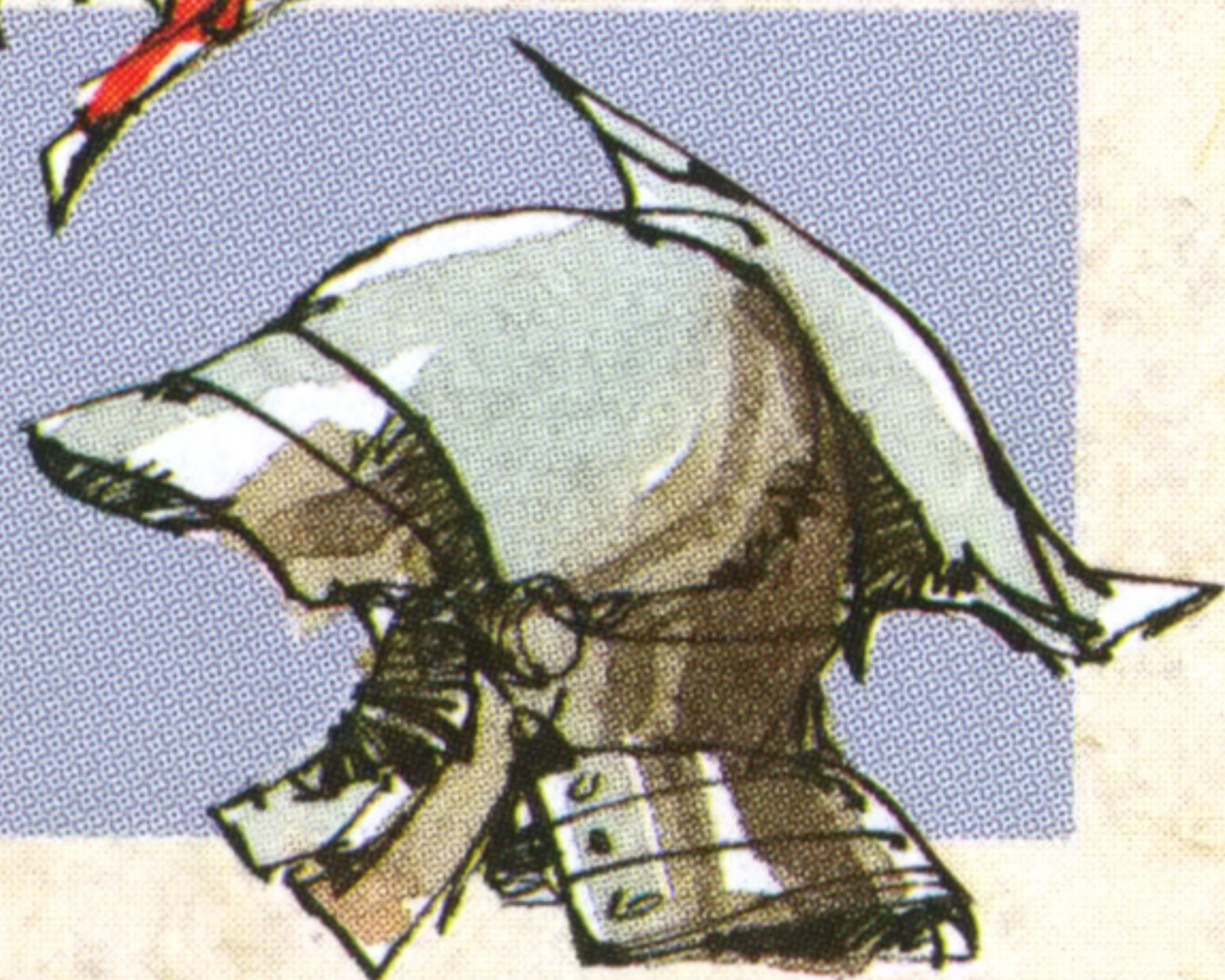
せんしのかめん (戦士の仮面)

さいていげん み せんし ぼうぐ
最低限身につけておくべき、“戦士”の防具。



ほのおのかめん (炎の仮面)

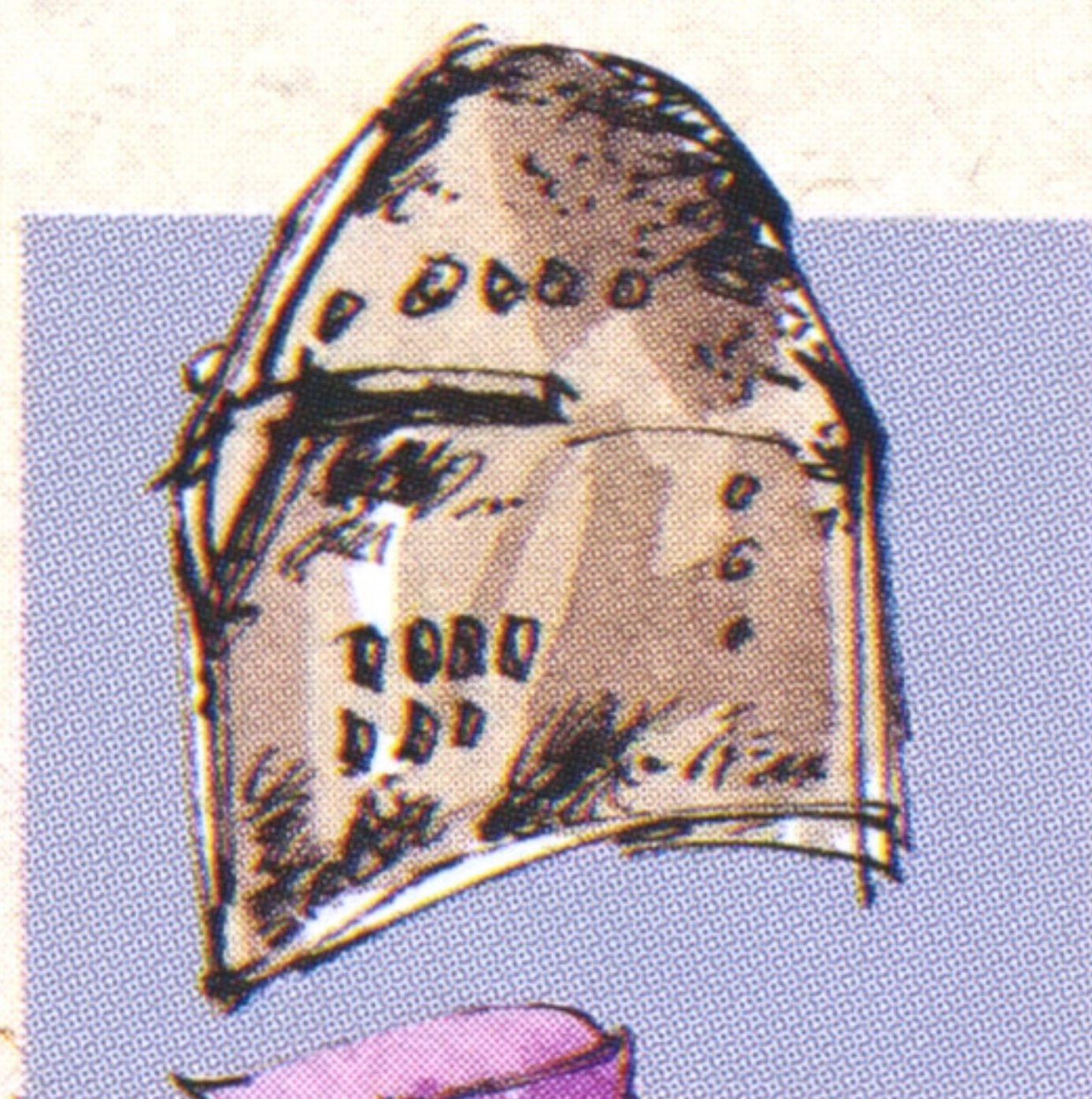
ちほう ふる つた
ギリシア地方に古くから伝わる
ゆいしよ かめん
由緒ある仮面。



アテナのかぶと (アテナの兜)

たたか めがみ な
“戦いの女神”の名がつくだけのものはある。





さびたかぶと（錆びた兜）

みがあ 磨き上げることで、なにかに変わる？！



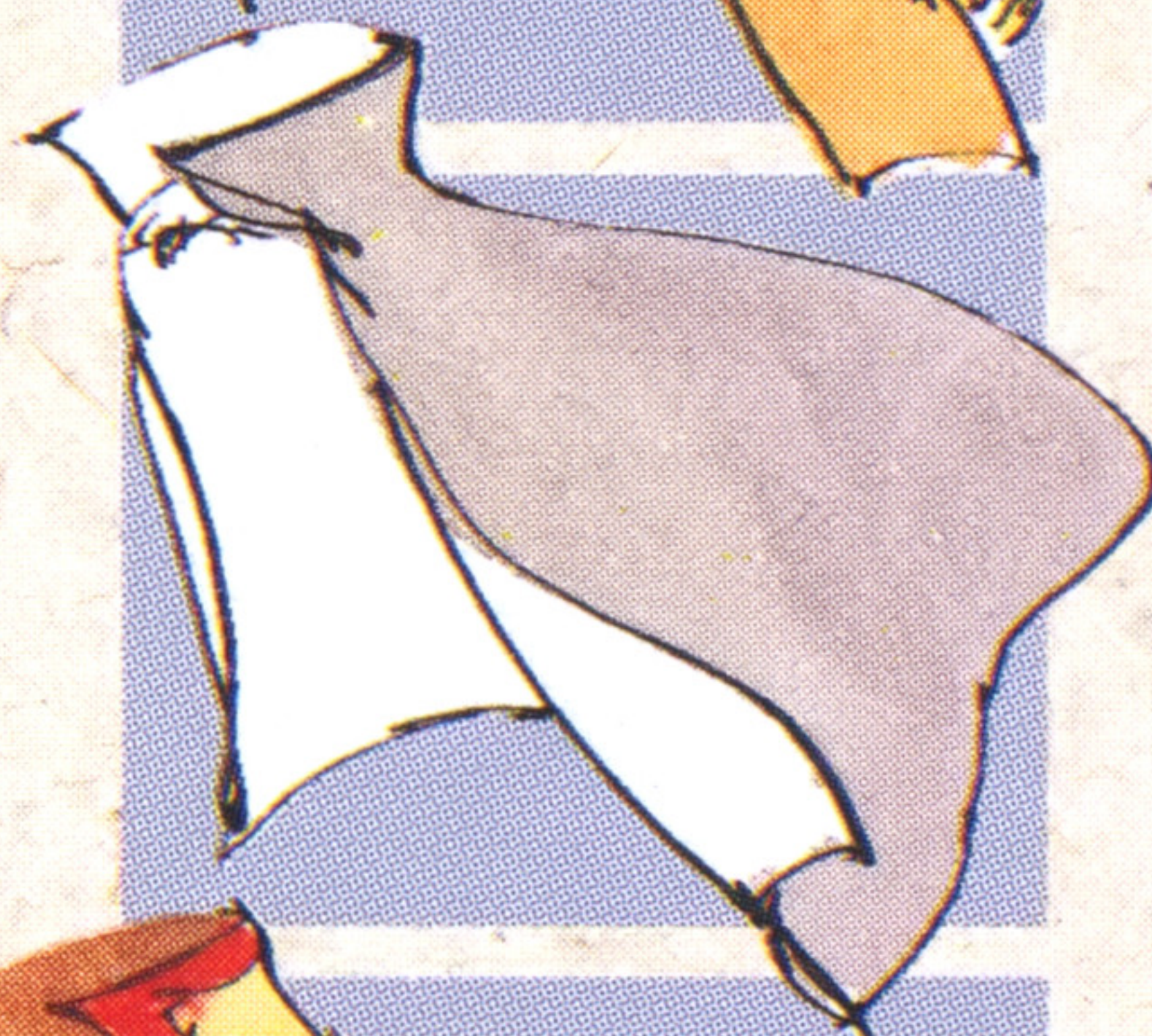
マント

『装備』というよりは、『装飾』に近い？



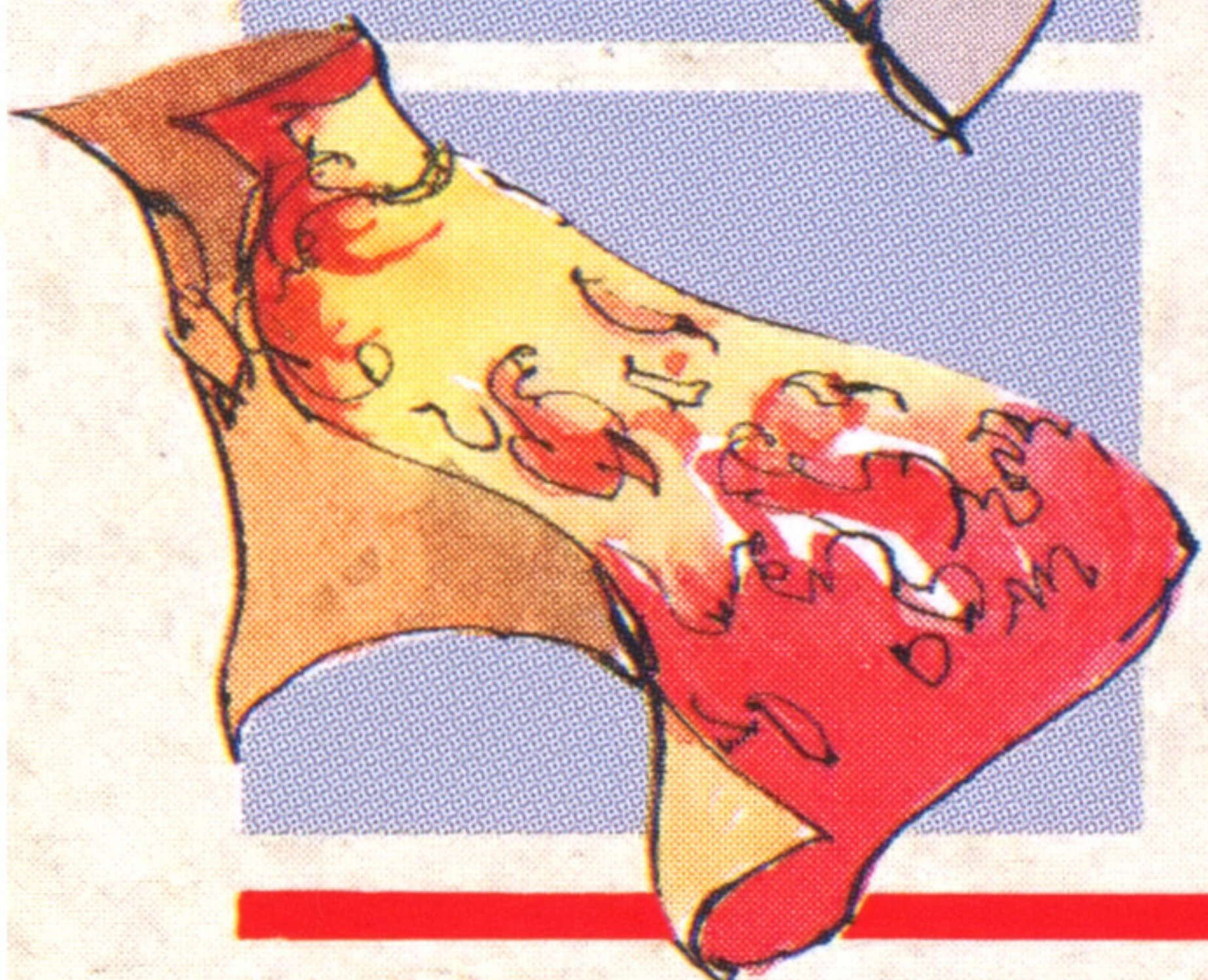
えいゆうのマント（英雄のマント）

戦いに出かける男が身につける価値はある。



アテナのマント

“アテナ”の名を持つだけに、防御力は高い。



ほのおのマント（炎のマント）

“勇者の出立”にふさわしい装いではある。

防具類には、ここに書かれているもの以外にも、さまざまなものがあります。





魔法

神殿の奥にある泉に身を浸すことによって得ることのできる不思議な力、大いなる力、神の力、それが魔法です。

魔法は、攻撃系(対魔物)、回復・治療系(対仲間)、その他、に大別されますが、キャラクターのレベルに応じて強力な魔法を身につけることができるようになります。

●攻撃系魔法(戦闘時・対魔物)

魔法名のあとの数字は、その魔法を使用した時に消費するMPです。



クエス(2)

魔物1体に有効。
初歩的な攻撃系魔法。

クエイ(6)

前・後列、どちらか1列の魔物に効果あり。

クエイサラー(16)

敵全体に威力を発揮する、
効果の高い魔法。

ライザー(6)

雷の力を呼ぶ攻撃魔法。
敵1体に有効。

ライバーン(12)

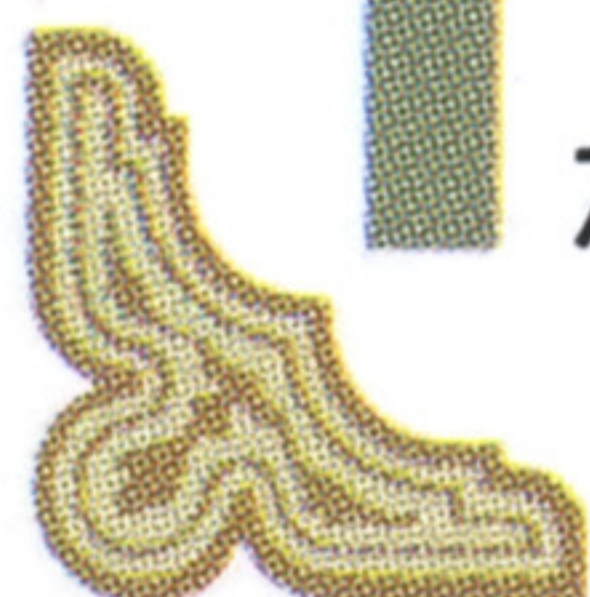
同じ列にいる魔物に対して
効果を発揮。

ヘリオン(9)

1体にしか効果はないが、
かなりの破壊力。

ランドン(9)

敵全体に対して、
攻撃をしかける時に有効。





アクア(2)

みず ちから り よう
水の力を利用し、
てき いったい こうげき
敵(一体)に攻撃をする。

アクアルム(12)

が めんじょう てき
画面上のすべての敵に
いりよく はつき
威力を発揮する。

バーン(12)

あい て いったい
相手(一体)に“バーン”と
こうげき
攻撃をしかける。

バンガム(15)

が めんじょう
画面上のすべての
てき たい いりよく はつき
敵に対して威力を発揮する。

パラズ(3)

あい て まほう
相手をマヒさせてしまう魔法。
いったい ゆうこう
一体に有効。

モルシーバ(6)

あい て いったい まほう ふう こ
相手(一体)の魔法を封じ込む
ちから
力がある。

エムトール(0)

あい て いったい マジックポイント
相手(一体)のMPを
うば と
奪い取ってしまう。

デ・ガード(4)

あい て いったい ぼうぎよりよく
相手(一体)の防御力を
さ まほう
下げてしまう魔法。

アクアル(4)

よこ いち れつ てき
横一列の敵に“アクア”を
しかける。

ハイドロア(8)

いったい こう か
一体にしか効果はないが、
たか こうげきりよく
高い攻撃力をもつ。

バンガー(8)

よこ いち れつ てき ゆうこう
横一列の敵に有効。
こうげきりよく たか
攻撃力も高い。

レムー(3)

あい て ねむ まほう
相手を眠らせてしまう魔法。
ぜんたい ゆうこう
全体に有効。

トレロ(7)

てき こんらん
すべての敵を混乱させてしまう
まりよく も
魔力を持つ。

ゴーヘル(8)

てき いったい ヒットポイント マジックポイント
敵(一体)のHP、MPを
い か
入れ換えてしまう。

デ・スバラ(4)

あい て いったい こうげきりよく
相手(一体)の攻撃力を
さ まほう
下げてしまう魔法。

デ・スピム(4)

あい て いちれつ すばや
相手(一列)の素早さを
さ まほう
下げてしまう魔法。



かいふく ち ゆ けい ま ほう せんとう じ たいなか ま
●回復・治癒系魔法(戦闘時・対仲間)



スパー(5)

み かた ひと り こうげきりょく
味方(一人)の攻撃力を
アップさせる魔法。

ガルド(4)

み かた ひと り ぼうぎょりょく
味方(一人)の防御力を
アップさせる魔法。

ガルダー(8)

なか ま ぼうぎょりょく
すべての仲間の防御力を
アップさせる魔法。

スピム(4)

なか ま すばや
すべての仲間の素早さを
アップさせる魔法。

イント(2)

なか ま ひと り ちせい
仲間(一人)の知性を
アップさせる魔法。

インテル(4)

なか ま ちせい
すべての仲間の知性を
アップさせる魔法。

ワンモア(4)

なか ま ひと り こうげき
仲間(一人)の攻撃を
2回連続にさせられる。

リ・クエス(12)

しゆ まもの まほう
ある種の魔物たちの魔法から
仲間全員を守る。

リ・アクア(8)

うみ す まもの まほう
海に住む魔物たちの魔法から
仲間全員を守る。

リ・オーラ(14)

まもの まほう
すべての魔物たちの魔法から
仲間全員を守る。

ロックバイ(5)

てき こうげき まほう
敵の攻撃・魔法から
仲間(一人)を守る魔法。

タクストン(0)

なか ま ひと り じぶん
仲間(一人)に自分の
ステータスを与える。

イルメク(10)

なか ま ひと り きぜつ かいふく
仲間(一人)を気絶から回復。
ヒットポイント
(HP・ $\frac{1}{2}$)



イルモア(16)

仲間(一人)を気絶から回復。
(HP全快)

クノ・レムー(2)

仲間(一人)を眠りから
回復させられる魔法。

パウ*(2)

仲間(一人)のHPをすこし
回復させられる。

パウテス*(8)

仲間(一人)のHPを
完全に回復させられる。

エムワール*(0)

仲間(全員)にMPを
分配できる魔法。

クノ・トレロ(2)

仲間(一人)を混乱から
回復させられる魔法。

クノ・パラ(2)

仲間(一人)をマヒから
回復させられる魔法。

パウラ*(3)

仲間(一人)のHPを大幅に
回復させられる。

パウテスマ*(32)

仲間(全員)のHPを
回復させられる魔法。

*の魔法はいつでも使うことができます。

●その他の魔法(MAP画面時)

クノ・ミス(2)

仲間(一人)の毒を
消し去ることができる。

ダケーブ(5)

ダンジョンなどから
脱出をすることができる。

ラクシオン(8)

魔物の出現を減らすことが
できる魔法。

ノアルーン(4)

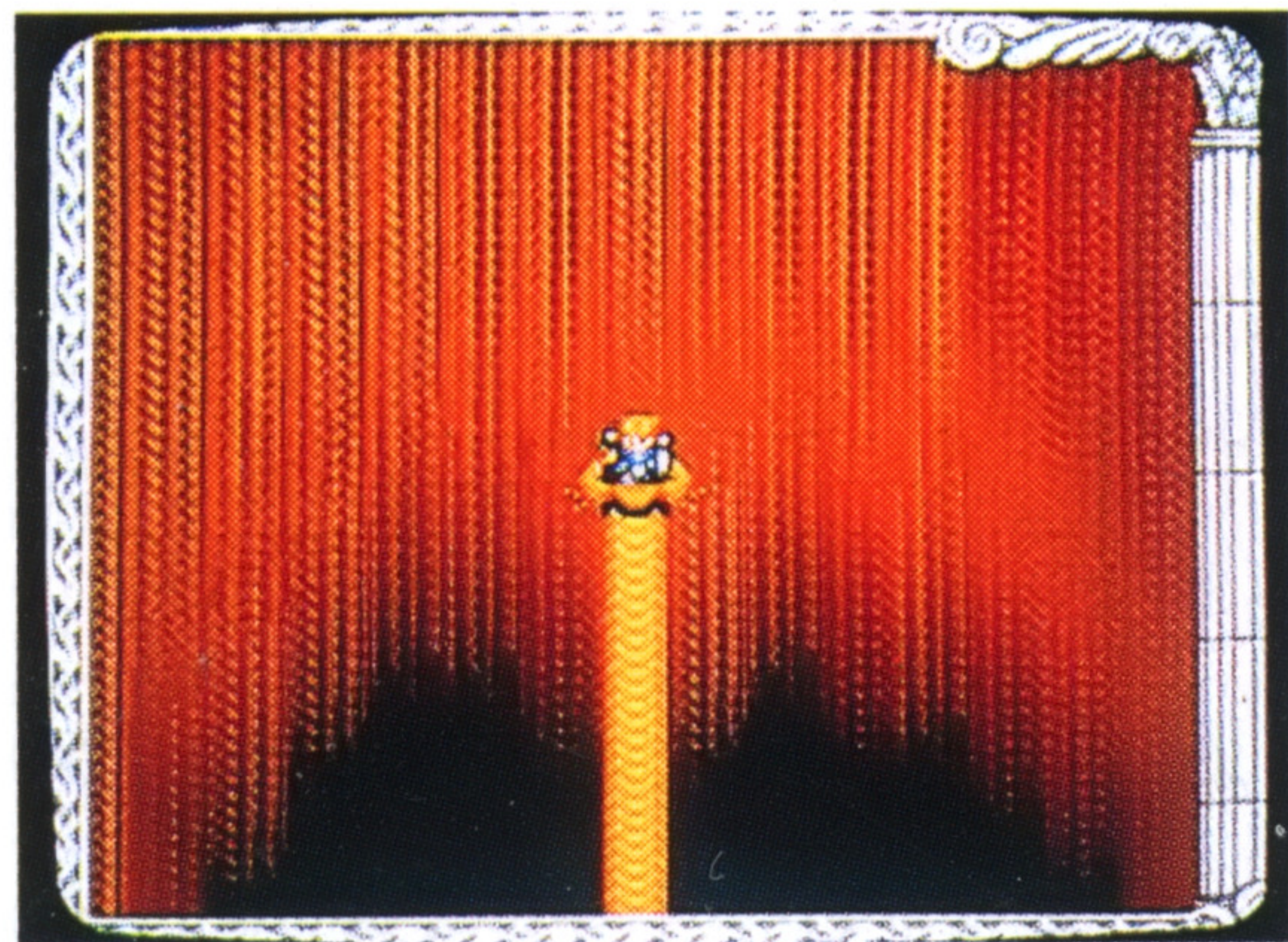
訪れたことのある街や村に
瞬間移動できる。





たび ■旅のヒント

●かんけつ せん 間欠泉はエレベーター



しゅじんこう たび せかい てんかい てんくう ちじょう めいかい よん
主人公たちが旅をつづける世界は天界、天空、地上、冥界の四
かいそう
階層。

なかでも、たびかさ じしん によってできためいかい いりぐち あな
なんともブキミ。でも、フジミのからだ い と お
いろいろなものが手に入ったり、おも てんかい ま
思わぬ展開が待っていたり…？！

しかし、フツと気がついてみるとちじょう
へのだっしゅつほうほう
脱出方法がワカラナイ！

そんなときやく た かんけつ せん
そんな時に役に立つのが間欠泉です。
さが かた かんたん じめん
探し方も簡単！ 地面のトコロドコロに
あな のぞ
ある穴を覗いてみると…！？



●ね ゆめ お み 寝ては夢、起きては見つつ…？！

ねむ あいだ ときどき み ゆめ
眠っている間に時々見ることのあるフシギな夢…。

ナゾのおとこ ふうけい
ナゾの男、キミヨーな風景…？？

でも、それらはいつかげんじつ
現実！

この物語では『ゆめ じゅうよう かぎ
この物語では『夢』が重要な鍵になります。『夢の世界』での出
きごと チエック
来事はよ〜くCHECKしておいてください。



●戦士の休憩——『宿屋』にて

主人公たちが旅する世界には、朝・
昼・夕方・夜と時間の経過があり、刻々
と風景の色合いに変化がみられます。

また、街や村の中には『昼』と『夜』

の時間が存在します。といってもMAP画面とは異なり、(ある意味では) 強制的に時間を進めてもらうことになります。

街や村の中を夜に歩き回ったり、人に会う必要のある時は、昼に『宿屋』に行き、“きゅうけい” してください。時間が半日分過ぎていきます。ただし、夜の『宿屋』に“きゅうけい” はありません。

また、仲間と一諸に『宿屋』に泊まった翌朝、仲間はなかなかベッドから起き上がってくれません。でも、ご安心。『宿屋』を出るときにはチャンとついて来てくれます。



●SFCならではの?!

SFCならではのグラフィック、
サウンドが、従来の“ヘラクレス” 以
上に物語をグーンとパワーアップ!
そして、そのことは主人公たちの動



きにも表れています。ブドウの棚の下を進めたり、立体的になっ
た絵=家などの壁の後ろ側を進めたりと、動きにも幅ができました。

☆さがし求めていた記憶、

それは大洪水が何処かへ運び去ってしまったのか?

こたえは世界の果てに…。

天駆ける白馬で信じた道を進む。

まっすぐに進む。

幾日も、幾日も…。

使用上の注意

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

DETO データイスト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-3398-5317

© 1992 DATA EAST CORP.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。